08.2011 | 93

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

THẾ GIỚI VI TÍNH

"TẢI VỀ"

» FIFA 12

PHIÊN BẢN MỚI phong cách mới

» GameCup 2011

ĐẬM CHẤT game Việt

» Chỉnh đồ họa phù hợp

GAME

Dungeon Siege III

Hành trình thần thoại

» ĐỐ VUI CÓ THƯỞNG (trang 72)

Giá: 15.000 đ ISSN: 1859 - 1833

HALO
Kết Tinh Công Nghệ Thỏa Mãn Đam Mê

Vui Hè Thỏa Thích
Cùng HALO siêu khuyến mãi

Xbox 360 Slim 4GB

~~5.950.000~~

Giảm Giá Kinect
khi mua kèm Xbox Slim 4GB

5.280.000

Giá Chỉ Còn 2.880.000 đ

Và Nhiều Khuyến Mãi Hấp Dẫn Khác

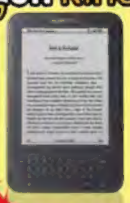
NINTENDO 3DS™
Thế giới Game 3D chân thật

Màu sắc lựa chọn:

(Tặng 20 games)

PSP go

Sách điện tử amazon kindle 3



HOT SALE 3.280.000

TƯ VẤN, THIẾT KẾ MỞ PHÒNG GAME PLAYSTATION 3, XBOX360

(Tặng 5 Games)

Phiên Bản 160GB (Fw 3.4.1)
(Tặng 2 games)

(Tặng 5 Games)

HDD 160GB

Mua Máy NintendoWii
Tặng Ngay Ổ Cứng 160GB

Mua PSP 3000 & Thẻ 8GB

Tặng ngay 5 Games

Mua Game Xịn
Đổi Game Xịn Miễn Phí
Trong tháng 8

GAME XBox 360

- Giá Tốt Nhất
- Bảo Hành 1 năm
- Hàng Trăm Phụ Kiện Phong Phú.
- Hàng Ngàn Ứng Dụng Miễn Phí.
- Vô Số Phim HD Cho iPhone, iPad phụ đề đầy đủ

GAME 3DS

GAME PS3

iPad 2

Macbook Pro / Macbook Air

iPhone 4

iPod Touch

iPod Nano

iPod Shuffle

82-84 Pasteur - Phường Bến Nghé - Quận 1 ĐT: 08-39141494 08-39144998 website: www.haloshop.vn

ASUS ROG CHAMPIONSHIP

THÁNG 6

THÁNG THI ĐẤU CHÍNH THỨC CUỐI CÙNG CỦA ASUS ROG DOTA CHAMPIONSHIP ĐÃ CHÍNH THỨC KHÉP LẠI VÀO CUỐI TUẦN QUA. CHÚNG TA HÃY CÙNG NHÌN LẠI NHỮNG DIỄN BIẾN VỀ GIẢI ĐẤU CŨNG NHƯ SỰ KIỆN BÊN LỀ CỦA ASUS ROG THÁNG 6

ASUS ROG DOTA CHAMPIONSHIP THÁNG 6

Mặc dù đã là tháng thi đấu cuối cùng, cho đến những vòng đấu cuối, các team vẫn luôn cố gắng thi đấu nhằm thể hiện mình và cũng là cống hiến cho khán giả những trận đấu gay cấn và đầy sôi nổi. Số lượng các team đăng kí tham gia luôn ổn định với con số không hề nhỏ, ước tính là khoảng hơn 350 đội tham gia đăng kí mỗi tuần thi đấu.

Một loạt các cái tên không quá bất ngờ đã lọt vào vòng chung kết ASUS ROG tháng 6 như Truma.Cma, sida team, Dream Team, 6789, VnS Inhouse... đều rất xứng đáng. Những team kể trên đã góp phần tạo nên sự thành công của ASUS ROG trong tháng 6.

Trở lại với vòng chung kết tháng, sau ngày thi đấu thứ nhất, các đội như sida team, LGDN, Truma.Cma, Dream Team đã có mặt tại vòng "tứ cường". Bất ngờ thực sự đã xảy ra với giải đấu khi sida team - một đội còn ít tên tuổi đã vượt qua được ông lớn DotA Hà thành, Truma.Cma khi 2 đội chạm trán nhau tại vòng bán kết.

Thất bại này dường như đã ảnh hưởng đến tâm lý của Truma.Cma khi họ tiếp tục để thua LGDN ở bán kết nhánh thua và đành chấp nhận trở thành khán giả bất đắc dĩ. Sida team, sau chiến thắng đó đã đánh văng tất cả mọi vật cản trên con đường tiến tới ngôi vương của ASUS ROG Championship tháng 6. Về nhì là đội Dream Team và vị trí thứ ba là LGDN - đội DotA tới từ Đà Nẵng.

XẾP HẠNG CHUNG CUỘC ASUS ROG THÁNG 6

Giải nhất: Sida team
Giải nhì: Dream team
Giải ba: LGDN team

NHỮNG SỰ KIỆN BÊN LỀ ASUS ROG TRONG THÁNG 6

Những sự kiện bên lề ASUS ROG cũng theo giải đấu đi đến những giây phút cuối cùng, công bố kết quả và trao giải cho người thắng cuộc.

Màn hình ASUS dành cho người thắng cuộc

Sự kiện làn sóng ASUS ROG trên facebook đã công bố giải thưởng và tên những người may mắn nhất .

Bên cạnh đó là quá trình bình chọn cho cuộc thi chế truyện Doremon cũng sẽ nhanh chóng có kết quả.

Ngoài ra sự kiện ASUS ROG Survey sẽ được gia hạn thời gian tham gia và cả trò chơi giải đố ô chữ ASUS ROG cũng đã có giải thưởng cho 3 người thắng cuộc.

Còn chần chừ gì nữa? Các bạn nếu có tên trong danh sách nhận thưởng thì hãy nhanh tay liên hệ với BTC ngay trong hôm nay! Những ai chưa may mắn có thể tiếp tục tham gia các hoạt động khác của ASUS ROG.

ASUS Sáng tạo cảm hứng . Không Ngừng hoàn thiện

Garena connecting world gamers

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Võ Quốc Nam, Lê Xuân Quang, Nguyễn Hoàng Tuấn,
Trần Cẩm Tú, Hoàng Anh Tuấn

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Duy An,
Huy Khanh, Lam Sơn, Phụng Hoàng

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*
www.thegioigame.vn

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THÁNG 08.2011 - SỐ 93

GIỚI THIỆU

22 Game mới phát hành
25 Dungeon Siege III – Hành trình thần thoại
28 Terraria – Thế Giới Terraria
30 Hunted: The Demon's Forge – Thợ Săn Quỷ Dữ
32 Virtua Tennis 4 – Làng banh ni ảo
34 Hydrophobia Prophercy | Ám Ảnh Nước
36 Two Worlds Castle Defense – Thành Trì Hai Thế Giới
37 Transformers: Dark of the Moon – Vùng tối của mặt trăng
38 Super Street Fighter IV Arcade Edition – Siêu đấu sĩ máy thùng
40 Captain America: Super Soldier – Siêu chiến binh cứu quốc
42 Blazblue: Continuum Shift II – Thượng võ anh hùng
43 Resident Evil: The Mercenaries 3D – "Thoát xác" từ game mini
44 Solatorobo: Red The Hunter – Truyền Thuyết Vùng Đất Shepherd
46 Hai game Việt mới

SẮP PHÁT HÀNH

48 Might and Magic Heroes VI – Câu chuyện mới về đế quốc cũ
50 Danh sách game sắp phát hành
53 FIFA 12: Phiên bản mới, phong cách mới

DÒNG CHẢY GAME

4 Tin trong nước
6 "Điện Biên phủ điện tử" dần lộ diện
8 Văn hóa yêu game Việt
10 "Tải về"
11 GameCup 2011: Đậm chất game Việt
14 World Cyber Games 2011: Hướng đến Busan

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp kinh doanh hiệu quả
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

ĐIỆN ẢNH

15 Xi Trum 3D
16 Cô giáo lắm chiêu
17 Giữa hai thế giới

ÂM NHẠC

18 Âm nhạc game và những mốc son

CỜ

20 Cờ chiến lược Neuroshima Hex

PHẦN CỨNG

55 "Đũa thần" cảm biến cho PC
56 Adapter và RAM
57 Trò Chơi Mây: Onlive Và Gaika
59 Kinh nghiệm dùng card đồ họa

TRỢ GIÚP

62 Chỉnh đồ họa phù hợp game
64 L.A Noire: Mau mau lên chức
65 Cần giúp gấm tốt phát triển
67 Hỏi - đáp

SÂN GAME

68 Họ đã trở về
70 Nghe Linh "mèo" bình luận game

TRIỂN LÃM VCW 2011

Triển lãm Quốc tế Kỷ nguyên Công nghệ số - Vietnam Consumer Digital World Expo (VCW) đã chính thức diễn ra tại Trung tâm Hội chợ Triển lãm Sài Gòn (quận 7, TP HCM) vào sáng 14/7. Đây là hoạt động thường niên và được xem là một trong những triển lãm lớn và uy tín nhất về CNTT, điện tử, viễn thông và thiết bị số ở Việt Nam. VCW là nơi hội tụ các xu hướng mới nhất về sản phẩm, dịch vụ và công nghệ. Theo ban tổ chức VCW 2011 có sự tham gia của hơn 300 tập đoàn, công ty đa quốc gia trong và ngoài nước với hơn 400 gian hàng giới thiệu nhiều sản phẩm và dịch vụ tiên tiến đến khách tham quan. Bên cạnh triển lãm, VCW 2011 còn có nhiều hoạt động khác như Hội thảo Quốc gia về Chính phủ Điện tử lần thứ 9, IT Gala, đấu giá sản phẩm, triển lãm trực tuyến...

XỬ PHẠT VÀ ĐỀ NGHỊ XỬ PHẠT GAME KHÔNG PHÉP

Sở TT-TT TP.HCM đã đề nghị UBND TPHCM tiến hành xử phạt 3 công ty cung cấp game online không phép với mức xử phạt 40 triệu đồng với mỗi công ty. Trong đó, công ty cổ phần trực tuyến FPT Online bị phạt vì cung cấp trò chơi trực tuyến Chip online trên trang thông tin điện tử http://chip.gate.vn khi chưa được cơ quan quản lý cấp phép. Hai công ty khác cũng bị phạt ở mức tương tự là: Công ty Giải Pháp Số và công ty Đế Vương. Trước đó, Sở TT-TT TP.HCM cũng đã đề nghị UBND TP xử phạt 40 triệu đồng đối với công ty Biển Xanh khi cung cấp các game online không phép. Thanh tra Sở TT-TT TP.HCM cho biết, trong thời gian tới một số game đặt máy chủ ở nước ngoài nhưng đang hoạt động kinh doanh thương mại bởi các công ty ở Việt Nam cũng sẽ bị xử phạt theo quy định và sẽ bị yêu cầu ngưng cung cấp game. Ngoài ra, Thanh tra Sở chuyển đến Thanh tra Bộ TT-TT văn bản đề nghị xử phạt 8 doanh nghiệp cung cấp trò chơi trực tuyến (game online) không phép có trụ sở tại Hà Nội. Đó là công ty Minh Châu, công ty Công nghệ EPI, công ty dịch vụ Di động – VTC Mobile, công ty Truyền thông Việt Nam – VC Corp, công ty Truyền thông Tinh Vân, công ty Dịch vụ Viễn thông Vinaphone, công ty Trò chơi Vui Vẻ - FGame và công ty Truyền thông Phần mềm Mặt Trời – XGO.

THUẬN THIÊN KIẾM RA MẮT PHIÊN BẢN ANH HÙNG ĐẤT VIỆT

Phiên bản mới sẽ ra mắt ngày 14/7. Người chơi sẽ có dịp vào vai những vị anh hùng, tướng lĩnh ngày xưa và có sự xuất hiện của những vùng đất lịch sử như Kinh Môn, Mường Bi, Mai Châu, chiến trường Bạch Đằng Giang ... Có 4 nhiệm vụ mới trong Anh Hùng Đất Việt gồm: Do thám quân tình; Đánh quái lập công, Thu thập tài nguyên, Tiêu diệt sơn tặc cứu quân lương. Phiên bản Anh Hùng Đất Việt còn cung cấp cho game thủ Cẩm nang tân thủ để hỗ trợ người mới chơi có thể nắm bắt nhanh trò chơi. Còn những game thủ đã và đang chơi Thuận Thiên Kiếm biết các "bí kíp" lên cấp siêu tốc. Trong lần cập nhật này, Thuận Thiên Kiếm sẽ cung cấp trên 200 câu hỏi quan đến thời kỳ kháng chiến chống Pháp và chống Mỹ để thử thách kiến thức lịch sử của game thủ. Trước đó người chơi cũng từng thử thách các câu đố của thi Hương, thi Hội, thi Đình.

ALANTICA VÀ CHÚA TỂ PHỤC SINH DỪNG CUỘC CHƠI

VTC công bố Alantica sẽ đóng máy chủ vào ngày 14/10 sau 2 năm hoạt động. VTC cho hay: "Vì những lý do khách quan không mong muốn, trò chơi sẽ không thể tiếp tục đồng hành cùng game thủ Việt". Nhà phát hành cho biết sẽ tổ chức các sự kiện tri ân game thủ Atlantica Online cùng nhiều quà tặng trong game. Trước đó, nhà phát hành NCS Media cũng thông báo ngừng cung cấp trò chơi Chúa tể phục sinh từ ngày 22/9. Nhà phát hành NCS Media đưa ra lý do là không được đối tác tiếp tục hỗ trợ và một số lỗi không thể khắc phục được trong game. Chúa tể phục sinh có mặt tại VN từ cuối năm 2009.

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA KHỞI TRANH GIẢI ĐẤU LONG KỲ VIII

Giải đấu khởi tranh từ ngày 11/7 đến 31/8. Khác với 7 mùa giải trước, Long kỳ VIII đã thay đổi hoàn toàn về cả thể thức thi đấu lẫn cơ cấu tổ chức. Theo thể thức thi đấu mới, giải đấu Long Kỳ VIII sẽ sử dụng ngẫu nhiên một trong 3 khu vực công thành chiến: Pháo đài Trường An, Pháo đài Sơn Tặc Trại và Pháo đài Hòa Điền làm địa điểm thi đấu. Trong đó, Bang hội chiến thắng phải là bang hội sở hữu pháo đài khi trận đấu chính thức kết thúc. Cơ cấu giải đấu được chia thành 2 giai đoạn: Vòng đấu loại và Vòng đấu liên máy chủ. Tại vòng đấu loại, bang hội muốn tham dự vào giải đấu buộc phải tham gia vào sự kiện Bang hội báo danh diễn ra từ 11/7 đến 25/7 nhằm cống hiến điểm tích lũy. Chỉ 8 bang hội có số điểm tích lũy cao nhất trên bảng xếp hạng của sự kiện ở mỗi máy chủ mới được ban tổ chức lựa chọn tham gia thi đấu. Đối với giai đoạn thi đấu liên server, 10 đội vô địch tại vòng đấu loại sẽ thi đấu tại máy chủ DreamLand để chọn ra bang hội mạnh nhất.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

CỔNG VÀO THẾ GIỚI THÔNG TIN

Tạp Chí chuyên ngành CNTT-TT và ứng dụng CNTT-TT trong kinh doanh, làm việc, học tập và giải trí

CÁC ẤN PHẨM

THẾ GIỚI VI TÍNH

Công nghệ máy tính và mạng

Tạp chí CNTT-TT hàng đầu Việt Nam với nguồn thông tin chính xác, đầy đủ, cập nhật về sản phẩm mới, công nghệ, đánh giá, nhận xét, hướng dẫn các kỹ thuật phần cứng, phần mềm máy tính, xu hướng phát triển CNTT-TT trên thế giới. Đối tượng phục vụ chủ yếu là những người học, sử dụng và làm CNTT-TT chuyên nghiệp.

• Phát hành ngày **15 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH B

Giải pháp và ứng dụng CNTT

Nơi cung cấp thông tin về công nghệ, sản phẩm, dịch vụ CNTT-TT hỗ trợ các tổ chức doanh nghiệp trong quản lý, điều hành, nâng cao năng suất lao động, làm việc và giao thương trong môi trường hiện đại.

• Phát hành ngày **01 hàng tháng**

THẾ GIỚI GAME

Game và giải trí

Nguồn thông tin về game và giải trí cho giới chơi game từ nghiệp dư đến chuyên nghiệp. Nhà tư vấn về phần cứng PC, phụ kiện và các thiết bị chơi game chuyên dụng.

• Phát hành ngày **25 hàng tháng**

e++

Thông tin-Tư vấn về SP tiêu dùng công nghệ cao

Một ấn phẩm mới của tạp chí TGVT - PCW VN được định hướng vào thị trường sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao với tiêu chí "Công nghệ - Tiện nghi - Phong cách". Mang đến cho bạn những thông tin nóng, chính xác, đầy đủ, đa dạng và nhiều chiều về các sản phẩm công nghệ cao.

• Phát hành ngày **05 hàng tháng**

THẾ GIỚI VI TÍNH ONLINE

www.pcworld.com.vn Địa chỉ thiết thực và tin cậy cho người dùng máy tính. Cầu nối trực tuyến 24/7 giữa bạn đọc và nhà cung cấp.

CÁC HOẠT ĐỘNG CHUYÊN MÔN - DỊCH VỤ

www.pcworld.com.vn

Giải "Sản Phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất"

Dành cho các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT được ưa chuộng nhất do bạn đọc tạp chí bình chọn. Thực hiện từ tháng 4 và công bố kết quả vào tháng 7 hàng năm.

Giải "BITCup Giải Pháp CNTT Hay Nhất"

Dành cho các sản phẩm – giải pháp phần mềm Việt Nam do bạn đọc tạp chí là các chuyên gia, nhà quản lý và người dùng bình chọn.

Giải "GameCup"

Giải thưởng dành cho các sản phẩm game hay, giải trí thiết thực và vinh danh các nhà phát hành có uy tín, các cầu thủ và đội game được ưa chuộng.

Test Lab
Phòng Thử Nghiệm Sản Phẩm

Thử nghiệm và đánh giá sản phẩm CNTT-TT mới & được phân phối chính thức tại VN.

THẾ GIỚI VI TÍNH TEST LAB

Cẩm Nang "Mua gì? Ở đâu?"

Chuyên mục giới thiệu, tư vấn và hướng dẫn mua sắm các sản phẩm – dịch vụ CNTT-TT.

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM
ĐT: 08.3930 4324 - **Fax:** 08.3930 4338 - **Email:** thegioivitinh@pcworld.com.vn

Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.3512 1819 - **Fax:** 04.3512 1822 - **Email:** thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

"ĐIỆN BIÊN PHỦ ĐIỆN TỬ" DẦN LỘ DIỆN

7554 LÀ VIẾT TẮT CỦA NGÀY 07 THÁNG 05 NĂM 1954, THỜI ĐIỂM ĐÁNH DẤU KẾT THÚC CỦA CHIẾN DỊCH ĐIỆN BIÊN PHỦ VỚI KẾT QUẢ CUỐI CÙNG LÀ HIỆP ĐỊNH GENÈVE ĐƯỢC KÝ KẾT VÀ ĐÓ CŨNG CHÍNH LÀ TÊN CHÍNH THỨC DỰ ÁN GAME LẤY ĐỀ TÀI ĐIỆN BIÊN PHỦ CỦA EMOBI GAMES. THEO NHƯ KẾ HOẠCH, THÁNG 11 TỚI ĐÂY, GAME SẼ CHÍNH THỨC ĐƯỢC PHÁT HÀNH. EMOBI ĐANG HOÀN TẤT NHỮNG PHẦN VIỆC CUỐI CÙNG CỦA DỰ ÁN. THẾ GIỚI GAME ĐÃ CÓ CUỘC TRAO ĐỔI VỚI NGUYỄN TUẤN HUY VỀ DỰ ÁNH GAME 7554.

CHÀO ANH HUY, GẦN ĐÂY BIẾT TIN KỊCH BẢN 7554 ĐÃ CHÍNH THỨC HOÀN THÀNH VÀ ĐƯỢC CHỨNG NHẬN ĐĂNG KÝ QUYỀN TÁC GIẢ. ANH CÓ THỂ CHIA SẺ THÊM MỘT SỐ THÔNG TIN VỀ KỊCH BẢN CỦA 7554 ?

Kịch bản 7554 là một câu chuyện hư cấu về mặt nhân vật, nhưng dựa trên những hình tượng và sự kiện có thật trong thời kỳ kháng chiến chống Pháp.

Kịch bản của 7554 được bắt đầu viết từ tháng 11/2008, thời điểm bắt đầu dự án. Tuy nhiên, suốt một quá trình dài, nó tồn tại ở mức hết sức đơn giản và ngắn gọn. Lúc đầu, toàn bộ 7554 chỉ được gói gọn trong 20 trang. Studio vừa làm, vừa hoàn thiện kịch bản, và đến tháng 12/2010, kịch bản 7554 mới chính thức chốt lại phiên bản cuối cùng, là phiên bản mà studio đã đăng ký bản quyền tác giả vừa được Cục sở hữu trí tuệ cấp chứng nhận gần đây. Kịch bản cuối cùng dài 120 trang. Trong quá trình viết kịch bản, studio tham khảo nhiều nguồn tư liệu khác nhau, có thể kể đến hồi ký của Đại tướng Võ nguyên Giáp: Đường tới Điện Biên Phủ và Điện Biên Phủ - Điểm hẹn lịch sử hay hồi ký Từ Đồng Quan đến Điện Biên của Đại tướng Lê Trọng Tấn, hồi ký của Đại tá Đặng Văn Việt hay gần đây có cuốn Chuyện những người làm nên lịch sử.., thể loại chính sử, thể loại tiểu thuyết, truyện ngắn, phim ảnh… Qua những tư liệu trên, giúp Emobi có cái nhìn cận cảnh từ người trong cuộc. Ngoài ra, còn có các "cố vấn đặc biệt" của các thành viên diễn đàn quân sử Việt Nam.

Kịch bản cũng được cân bằng khá kỹ về lối chơi giữa các màn, tránh cảm giác lặp lại, nhàm chán, nhìn chung mỗi màn chơi đều có một đặc trưng riêng, về gameplay, về không gian, về thời gian. Các màn chơi đều có liên kết chặt chẽ với nhau về mặt nội dung. Toàn bộ 7554 là một câu chuyện, mỗi màn chơi là một phần của câu chuyện đó.

Mặc dù nhịp điệu của game cũng được thay đổi lúc nhanh, lúc chậm. Nhưng nhìn chung, thì càng về cuối, tính hào hùng và oanh liệt càng được đẩy lên cao.

Ngoài ra, bọn mình cũng muốn 7554 thể hiện rằng chiến tranh bao giờ cũng khốc liệt và không tránh khỏi đau thương, mất mát. Sẽ không có chuyện, cuộc chiến diễn ra dễ dàng với các chiến binh bất tử, kiểu rambo.

Để tăng thêm giá trị về mặt thông tin, đầu mỗi màn chơi sẽ có một đoạn phim ngắn để giới thiệu và dẫn chuyện. Trong các đoạn phim này, studio đã lồng vào rất nhiều những thông tin thú vị xoay quanh các nhân vật và sự kiện lịch sử.

ANH CÓ THỂ TIẾT LỘ THÊM VỀ NỘI DUNG VÀ CŨNG NHƯ LỐI CHƠI (GAMEPLAY)?

7554 cho người chơi vào lực lượng Việt Minh để tham gia vào những trận chiến nổi tiếng trong thời kỳ kháng chiến chống lại thực dân Pháp, mà đỉnh cao của nó là cuộc tấn công đập tan cứ điểm Điện Biên Phủ. Trong suốt trò chơi, game thủ sẽ nhập vai

một số nhân vật khác nhau thuộc một vài binh chủng khác nhau như bộ binh, phòng không, đặc công... Vũ khí trong 7554 gồm 42 loại, gồm súng lục, súng trường, trung liên, súng chống tăng, súng ngắm và một số vũ khí cận chiến khác như dao hay lựu đạn.

Cũng như các tựa game bắn súng khác giao diện 7554 được thiết kế đơn giản và dễ nhìn. Các trạng thái đứng, ngồi hay nằm của nhân vật đều thể hiện trên màn hình phía bên trái. Ở bên phải màn hình là khu vực dành để thông báo số lượng đạn trong súng. Trên màn hình sẽ xuất hiện mũi tên chỉ đường thay vì hệ thống ra-đa, Bọn mình muốn lược bỏ tất cả những gì có thể trên hệ thống giao diện để người chơi tập trung hơn cho chiến đấu.

Về các tiểu tiết, cũng như các sản phẩm khác, studio chú trọng thể hiện kỹ . Ví dụ như trong khi nhân vật chiến đấu, nếu nhân vật bị trúng đạn, màn hình sẽ rung và xuất hiện vạch đỏ xung quanh vũ khí. Nếu trúng những cú mạnh hơn thì màn hình sẽ mờ, và âm thanh phát ra như đang bị ù tai. Lúc đó, nhân vật chỉ cần ẩn nấp, máu sẽ tự phục hồi tương tự như các game khác.

Trí tệ nhân tạo (A.I) của 7554 sử dụng nền tảng Engine AI của Xaitment, một hãng công nghệ của Đức. Tuy nhiên, phần việc mà studio phải tự phát triển là rất nhiều. Vì những gì engine cung cấp chỉ dừng ở mức rất cơ bản. Theo cá nhân mình, A.I của 7554 có điểm mạnh là thừa kế từ nhiều mô hình thiết kế Ai khác nhau, có điểm bọn mình học hỏi từ Crysis, có điểm từ học hỏi từ các game như Call Of Duty…

Điểm hạn chế đang được khắc phục vẫn là vấn đề làm mịn màng di chuyển của nhân vật.

7554 ở bản ra mắt đầu tiên sẽ không có chế độ chơi multiplayer.

EMOBI CÓ GẶP TRỞ NGẠI GÌ KHI PHÁT HÀNH GAME?

Tựa game này nhận được sự ủng hộ ít nhất là trên lý thuyết của cộng đồng những nó cũng còn phải đối mặt với rất nhiều thách thức. Chính sách dành cho các nhà phát triển game trong nước chưa thực sự thuận lợi, thị trường tiềm ẩn nhiều rủi ro khi đĩa lậu vẫn hoành hành từng ngày cũng như phải cạnh tranh với các tựa game nước ngoài.

TRONG THỜI GIAN TỚI, EMOBI CÓ TIẾP TỤC PHÁT TRIỂN GAME LẤY CHỦ ĐỀ LỊCH SỬ VN KHÔNG?

Việc này còn phụ thuộc vào kết quả của 7554, cũng như phụ thuộc vào các vấn đề vĩ mô khác.

LIỆU THÁNG 11 NÀY GAME SẼ PHÁT HÀNH ĐÚNG TIẾN ĐỘ?

Tiến độ hiện tại của 7554 vẫn theo đúng lộ trình đặt ra, do vậy, nếu không có gì thay đổi, 7554 sẽ ra mắt đúng với lịch trình đã công bố.

CẢM ƠN ANH, CHÚC DỰ ÁN 7554 THÀNH CÔNG.

MINH QUỐC

VĂN HOÁ YÊU

MỘT THÁCH THỨC LỚN ĐANG ĐẶT RA VỚI CÁC NHÀ SẢN XUẤT GAME VIỆT HIỆN NAY, LÀ NÊN ĐƯA VĂN HÓA VIỆT VÀO TRONG CÁC SẢN PHẨM GIẢI TRÍ ONLINE NHƯ THẾ NÀO CHO PHÙ HỢP VÀ HIỆU QUẢ. TUY NHIÊN, VẤN ĐỀ CẦN GIẢI QUYẾT LẠI KHÔNG NẰM Ở HÀM LƯỢNG YẾU TỐ VĂN HÓA THỂ HIỆN Ở CÁC NỘI DUNG GAME, MÀ LÀ NHỮNG NGƯỜI CHƠI SẼ CẢM THỤ VÀ HƯỞNG ỨNG NHƯ THẾ NÀO.

Không phải đợi đến khi các đơn vị làm game nước nhà công bố các game tự sản xuất để thay thế game "nhập khẩu", vấn đề đưa văn hóa Việt vào trong game phát hành trong nước mới đặt ra. Câu hỏi này từng được đề cập từ năm 2004, khi giới trẻ mới chú ý đến môi trường game online. Đáng tiếc là gần 9 năm sau, thị trường game online Việt đã phát triển, vấn đề vẫn luẩn quẩn chưa giải đáp xong.

Hệ quả là, ngay với những người Việt chơi game online hiện nay, hình ảnh văn hóa trong game cũng rất tiêu cực. Chơi gian, ăn cắp, đánh lộn, chửi tục… là những hành vi mà người chơi game nghĩ đến đầu tiên, khi nói về cộng đồng game thủ Việt Nam. Thậm chí với đông đảo game thủ trẻ tuổi, chơi game online đã biến thành trào lưu nhận thức kém cỏi; mỗi cá nhân đều tự gồng mình thể hiện thái độ ngổ ngáo, thiếu giáo dục và gian lận.

Tất nhiên các nhà phát hành game thấy điều đó, và họ từng ngồi lại ký cam kết vận động đưa hành vi ứng xử văn hóa vào các sản phẩm game phát hành. Nhưng những chữ ký còn chưa ráo mực thì họ đã phải khoanh tay thúc thủ vì lượng game thủ Việt ngày càng gia tăng theo hướng xấu hơn, ích kỷ hơn. Cam kết hành động của các nhà phát hành. đến nay chỉ còn là lời hứa được nói lại một cách tượng trưng khi ngồi với nhau.

Thực trạng đó đang đòi hỏi phải nghiêm túc hơn về vấn đề đưa văn hóa Việt vào trong game do người Việt sản xuất. Điều này phù hợp nhận định của một số nhà phân tích trước đây, rằng việc đòi hỏi phải có lối hành xử văn hóa thuần Việt ở những trò game nhập khẩu, có cốt cách văn hóa khác biệt, là không hoàn toàn tương thích.

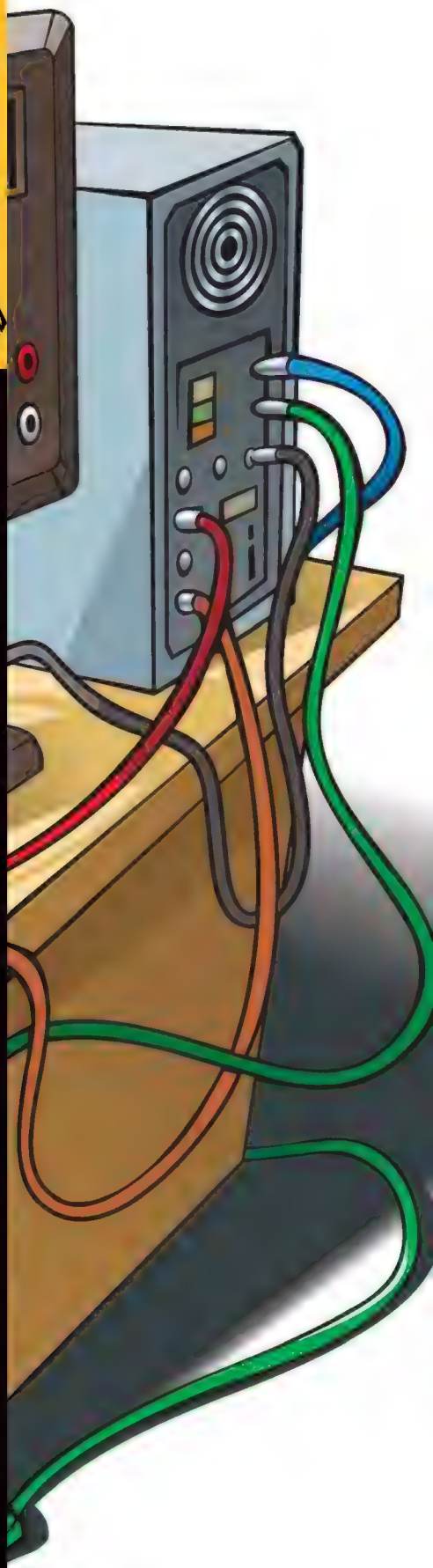
Thế nhưng vì sao khi đã đủ lực tính chuyện tự làm game, các đơn vị trong nước vẫn lúng túng chuyện đưa văn hóa Việt vào game?

KHÓ TỔ ĐẬM NỘI DUNG VĂN HÓA VIỆT

Anh Phạm Trường Giang, người đảm nhận vấn đề đưa văn hóa và ứng xử lịch sự của người Việt vào game do VNG phát hành chia sẻ: vướng mắc quan trọng là mấy năm qua, người chơi đã quen với game nước ngoài, nên sẽ khó tương thích với khái niệm game Việt đầy mới mẻ. Không ít bạn trẻ còn có tư tưởng "vọng ngoại", xem sản phẩm Việt là "đồ lỏ". Bởi thế để thể hiện thành công các yếu tố văn hóa Việt trong game Việt sao cho người chơi chấp nhận là điều không hề đơn giản.

Hiện tại, các dự án đầu tư làm game Việt cũng mới dừng ở hướng định hình các cốt truyện, nội dung sao cho chặt chẽ và phù hợp với các yếu tố lịch sử, văn hóa Việt Nam. Điển hình với Thuận Thiên Kiếm, game Việt đã phát hành lâu

GAME VIỆT



nay, đội ngũ thiết kế cũng mới nỗ lực thể hiện các yếu tố cụ thể từ địa danh lịch sử cổ đại, các vùng đất đã có, đến việc gắn các tình tiết, sự kiện game với câu chuyện cổ tích, phong tục tập quán... Anh Giang xác định, qua hướng này, văn hóa Việt trong game Việt sẽ bao hàm những biểu trưng văn hóa thân thuộc, như bến nước con đò, tấm bánh chưng, tà áo dài hay chiếc nón lá, lũy tre xanh… Chính chất liệu hồn quê sẽ là cảm hứng để nhà sản xuất tìm ra lối biểu hiện sinh động văn hóa Việt trong game.

Thế nhưng, khi đặt ngược câu hỏi về đối tượng chơi game hiện nay, hầu hết là bạn trẻ đô thị, liệu những hình ảnh ấy có thực sự gần gũi và tạo sự rung động với họ không, chắc chắn các nhà sản xuất đều biết câu trả lời. Không ít bạn trẻ đang chơi các game mini có yếu tố Việt tâm sự, họ thấy sáo rỗng khi nhìn những hình ảnh thôn quê bình dị, vì đã phải tiếp thụ cứng nhắc các biểu tượng ấy trong sách vở rồi. Cho nên, càng cố tô đậm văn hóa Việt theo hướng này, nhà sản xuất sẽ càng dễ bị thất bại!

MẤU CHỐT Ở HƯỚNG DẪN HÀNH VI

Theo 1 chuyên gia phân tích nước ngoài, thật ra với tính dung hợp cao, môi trường game online không nhất thiết khu biệt giới hạn Đông Tây về hành vi văn hóa. Thậm chí, sức tưởng tượng trong game còn giúp người chơi mở rộng mức độ liên tưởng đến hư ảo. Do đó, dù là 1 game Việt có hình ảnh văn hóa từ bên ngoài, hay 1 game bên ngoài làm ra nhưng có yếu tố văn hóa Việt, vấn đề cũng không gói ở nội dung, kết cấu, tình tiết. Cái chính là người chơi được hướng dẫn hành vi ra sao, để đưa được cung cách sống, nhận thức văn hóa của mình vào trò chơi yêu thích.

Đơn cử, đa số người chơi game hiện nay có thái độ nôn nóng, luôn muốn đạt kết quả nhanh nhất, sẵn sàng bỏ qua các lời thoại khi làm nhiệm vụ. Trong khi đó, nhà sản xuất nào cũng xác định các sự kiện trong game với hệ thống lời thoại là thể hiện văn hóa Việt rõ nhất. Cho nên, cần làm sao để người chơi hứng thú dừng lại, chiêm nghiệm các sự kiện ấy, mới là mục tiêu thể hiện văn hóa Việt. Lời thoại phải ngắn gọn rõ ràng, dễ đọc dễ hiểu, gắn kết hình ảnh minh họa chất lượng sẽ giúp đạt mục tiêu đó.

Tương tự như vậy, ưu thế quan trọng của game online, là tính tương tác cộng đồng, giao lưu rộng khắp. Một người chơi game online sẽ luôn có xu hướng muốn được cộng đồng ủng hộ, tán thưởng bội phục. Dựa vào tâm lý này, các game có thể xây dựng những hệ thống danh hiệu, tôn hiệu, phần thưởng uy tín làm tôn vinh những người chơi trung thực, hào hiệp, biết ứng xử hợp lý với mọi người chơi khác. Nếu các danh hiệu, phần thưởng ấy gắn gũi với những danh xưng, đồ vật gắn bó với văn hóa Việt, với đời sống của người chơi, thì tính thân thiện lại càng cao, và càng làm ý muốn có các món phần thưởng ấy của người chơi gắn gũi với văn hóa Việt. Tốt nhất là những món quà thưởng có thiết kế hình ảnh riêng, chỉ cần nhìn qua đã biểu trưng được hành vi, ý nghĩa việc làm được khen thưởng của người chơi, sẽ giúp người chơi thêm quan tâm đến giá trị cộng đồng quanh mình.

Có thể nói, chú ý đến những giá trị hành vi ứng xử của người chơi, để xây dựng những kết cấu hành vi, ý nghĩa các hoạt động trong trò chơi, là giải pháp mà các nhà sản xuất game Việt nên tính đến. Thay vì cầu nệ hình ảnh không gian này có phản ánh đúng không gian sống của người Việt hay không, các chi tiết tỉ mỉ ra sao, nhà sản xuất có thể mở rộng sức liên tưởng cho người chơi bằng những hành vi ứng đối đậm lễ giáo văn hóa, phong tục Việt Nam. Một khi bước vào một game, nhìn thấy người chơi chọn lựa những cách hành xử kính trên nhường dưới, tiên lễ hậu văn…, tất yếu không cần mô tả dài dòng, người ta sẽ hiểu ngay đó là game Việt hay nhập từ đâu!

THANH NGUYÊN

"TẢI VỀ"

THÓI QUEN SỬ DỤNG PHẦN MỀM KHÔNG BẢN QUYỀN ĐÃ IN SÂU VÀO NHIỀU THẾ HỆ NGƯỜI TIÊU DÙNG VIỆT NAM.

Dường như ngày nay, không ít các bạn trẻ chơi game đánh giá một bài viết về game hoàn chỉnh phải có kèm theo đường dẫn để tải game về chơi miễn phí! Hãy cùng điểm qua vài lời đánh giá của bạn đọc sau khi họ xem qua một bài viết giới thiệu game trên các báo và tạp chí. "Bài viết hay lắm nhưng sao không có link tải về?". "Link tải game về đâu rồi?". "Các bạn thật vãi %^@%&#&%#, viết cho lắm mà không có link tải về!".

Những câu nói đó thực sự thể hiện mối quan tâm của người tiêu dùng với các sản phẩm trò chơi điện tử. Dĩ nhiên là họ cảm thấy trò chơi, thông qua bài viết, có vẻ thú vị và hấp dẫn thì mới quyết định chơi thử và muốn tải game về. Nhưng họ lại không trả tiền để mua những trò chơi đó. Họ muốn chúng được cung cấp miễn phí, không bản quyền (kèm phần mềm bẻ khóa) và xem điều đó là "chuyện thường ngày ở thành phố"! Có không ít người dùng Việt Nam không chỉ tìm phần mềm game đã bẻ khóa mà còn chia sẻ, tải chúng lên các diễn đàn, website để người khác tải về chơi. Phải chăng phí kết nối Internet và dịch vụ lưu trữ tập tin trực tuyến quá rẻ nên chuyện chia sẻ các đĩa game hàng trăm MB hay vài GB chỉ là "chuyện vặt"? Hay việc quản lý nội dung bản quyền trực tuyến trên các diễn đàn còn quá lỏng lẻo?

Nếu như vào thời kỳ đầu khi Internet mới vào, Việt Nam từng có một diễn đàn vận hành như một mạng xã hội, tập trung cùng lúc nhiều chức năng email, chat và trao đổi tập tin thì đến nay, tuy mạng Trí Tuệ Việt Nam không còn, vẫn còn hằng hà sa số các diễn đàn cung cấp nội dung số không bản quyền miễn phí. Mạng Internet không biên giới và ít người quản lý cho phép nhiều người bỗng dưng trở thành "nhà báo" giới thiệu, bình luận game và cuối cùng là chia sẻ các phần mềm chơi game một cách bất hợp pháp.

Các đường dẫn tải về chính là công cụ cạnh tranh của các diễn đàn. Văn hóa đọc đang ngày càng giảm. Nhưng văn hóa "tải về miễn phí không bản quyền" ngày càng lớn mạnh. Người tiêu dùng thay vì cập nhật thông tin bằng báo in, báo mạng và mua trò chơi điện tử tại các cửa hàng dưới đất hay trực tuyến thì nhiều năm qua họ chỉ cần vào diễn đàn là xong hết mà lại chẳng tốn tiền, có chăng là tiền điện và cước Internet.

Theo báo cáo 2011 của BSA và IDC, "vấn đề nằm ở chỗ nhiều người dùng PC thiếu hiểu biết về tính hợp pháp của các cách thức tiếp nhận phần mềm như mua giấy phép cài đặt phần mềm cho nhiều máy hay tải về từ các mạng ngang hàng".

Một điều rõ ràng là chừng nào nạn ăn cắp bản quyền còn thịnh hành ở Việt Nam thì chừng đó ngành công nghiệp nội dung số Việt Nam còn khó phát triển. Có chăng chỉ là các hoạt động gia công cho thị trường nước ngoài. Chia sẻ với Thế Giới Game, một số nhà phát triển game cho biết trong hiện tại sẽ tung ra các trò chơi miễn phí với hy vọng bước đầu tham gia giáo dục thị trường Việt Nam.

Ngày nay một bạn trẻ tại Việt Nam có thể mua game chơi thoải mái hơn nhiều so với một bạn đồng trang lứa ở nước ngoài. Nếu như bạn phải bỏ ra 1 triệu đồng để mua game bản quyền thì với cùng số tiền đó bạn có thể mua hàng chục game lậu ở Việt Nam. Thực tế này khiến người tiêu dùng game Việt Nam coi thường giá trị của các trò chơi điện tử nói riêng và phần mềm nói chung.

Hiện ở Việt Nam, một cửa hàng bán trò chơi có bản quyền khó kinh doanh hơn cửa hàng bán trò chơi lậu. Sự thất bại của Games Corner là một minh chứng. Bài học từ Games Corner cho thấy các cửa hàng bán game bản quyền sẽ chỉ tồn tại được trên một thị trường hội đủ điều kiện về bản quyền hợp pháp.

Phải chăng việc chống vi phạm bản quyền sẽ góp phần vào việc giảm bớt tình trạng chơi game vô độ và "nghiện game" trong giới trẻ Việt Nam cũng như thúc đẩy phát triển một thị trường trò chơi lành mạnh hơn?

YÊN KHÊ

ĐẬM CHẤT GAME VIỆT

GIẢI "SẢN PHẨM GIẢI TRÍ VÀ THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT" (GAMECUP) 2011 VINH DANH 5 ĐƠN VỊ VÀ CÁ NHÂN ĐOẠT CÚP DO BẠN ĐỌC TẠP CHÍ BÌNH CHỌN.

So với lần đầu tiên tổ chức vào năm 2010, GameCup 2011 vẫn giữ nguyên 5 cúp. Tuy nhiên, trong số đó, một cúp đã đổi tên từ "Bài hát lời Việt trong Game Ưa chuộng Nhất" sang "Nhà phát triển Ưa chuộng Nhất". Sở dĩ hạng mục trao giải này thay đổi vì số lượng bài hát Việt chưa đủ nhiều trong khi các nhà phát triển trò chơi "Made in Vietnam" cần được khuyến khích hơn. Nếu như càng có nhiều nhà phát triển đưa game thuần Việt ra thị trường thì ắt hẳn sẽ càng có nhiều bài hát game Việt xuất hiện bởi trò chơi điện tử là nơi hội tụ của nhiều loại hình nghệ thuật và công nghệ. Tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam hy vọng một ngày nào đó sẽ có thể đưa hạng mục "Bài hát lời Việt trong Game Ưa chuộng Nhất" trở về danh sách đoạt cúp của GameCup.

Mạng Internet vẫn là phương tiện duy nhất để khảo sát ý kiến người tiêu dùng game trong GameCup 2011. Ý kiến khảo sát được ghi nhận từ www.pcworld.com.vn , www.thegioigame.vn và các website đối tác truyền thông, cửa hàng trò chơi điện tử trực tuyến, v.v… Qua đó, GameCup ghi nhận được ý kiến đa dạng của người tiêu dùng game, nhất là giới trẻ, có nhu cầu đối với đa thể loại và hệ máy chơi game.

Kết quả cuộc khảo sát GameCup 2011 không chỉ tôn vinh các đơn vị, cá nhân đóng góp cho ngành nội dung số trò chơi điện tử còn non trẻ của Việt Nam, mà còn là cơ sở để kỳ tạp chí Thế Giới Vi Tính- Thế Giới Game thực hiện nội dung giải trí và thể thao điện tử sát hơn với nhu cầu thông tin của người tiêu dùng game.

Điểm nhấn của GameCup 2011 chính là kết quả bình chọn "Game Việt Nam Ưa chuộng Nhất" dành cho tựa game "Quan và Tí Quậy". Tựa game này đã đoạt giải đặc biệt giải Thách thức Lập trình viên – bada Challenge 2010" của Samsung. Tác giả của tựa game này là 2 bạn trẻ người Việt Nam. Nội dung dựa trên văn hoá dân gian của người Việt. Kết quả này chứng tỏ người Việt Nam hoàn toàn có khả năng nắm bắt nhanh nhạy công nghệ mới, có thể ứng dụng công nghệ mới vào giải trí dành cho người Việt và qua đó cổ vũ văn hoá Việt trong bối cảnh toàn cầu hoá mạnh mẽ về kinh tế, văn hoá, chính trị và xã hội.

KẾT QUẢ GAMECUP 2011

Lần thứ hai, VNG tiếp tục giữ vững danh hiệu "Nhà phát hành Game Ưa chuộng Nhất". Với hạng mục "Nhà phát triển Game Việt Nam Ưa chuộng Nhất" lần đầu được trao cúp, VNG đã xuất sắc vượt qua mọi nhà phát triển khác để nhận được danh hiệu cao quí này.

Lần thứ 2, Tô Trung Hiếu và đội Stars Boba tiếp tục được bình chọn lần lượt là "Vận động viên Thể thao Điện tử Ưa chuộng Nhất" và "Đội Thể thao Điện tử Ưa chuộng Nhất".

Từ trái sang: Lục Hoàng Hiếu và Huỳnh Nguyễn Huy Sinh (Croco Gamez)

Tuy chỉ là một tựa game di động trên nền tảng bada mới xuất hiện của Samsung nhưng tính hài hước dí dỏm và thấm đẫm hồn Việt cùng kinh nghiệm phát triển game chuyên nghiệp, Quan và Tí Quậy đã vượt qua các tựa game thuần Việt thuộc các thể loại khác và chính thức lên ngôi với danh hiệu "Game Việt Nam Ưa chuộng Nhất". Tựa game này tiếp tục đóng góp vào bộ sưu tập gần chục game thuần Việt mà hai tác giả Huỳnh Nguyễn Huy Sinh và Lục Hoàng Hiếu, nhóm Croco Gamez (www.crocogamez.com), đã cùng nhau phát triển để tham gia các giải thi đấu lập trình di động và phục vụ sở thích phát triển game trong nhiều năm qua.

VÀI CON SỐ THÚ VỊ

Hệ máy PC thu hút được nhiều game thủ nhất (71%), tiếp theo là PS3 (11%) và Xbox360 (8%). Tốp 3 MMORPG đứng đầu theo khảo sát là Kiếm Thế, Thiên Long Bát Bộ và MU Việt Nam. Về webgame, ZingPlay đứng trên Vua Pháp Thuật và Đắc Kỷ. Trong nhóm game casual, Audition vượt trội hơn Fifa Online 2 và Gunny.

HUỲNH NGUYỄN HUY SINH (ĐẠI DIỆN CROCO GAMEZ)

Theo mình thì thị trường và các cuộc thi luôn mở rộng cho người phát triển trò chơi. Mình thấy người Việt rất thích chơi game có yếu tố Việt. Có khi chỉ cần chuyển ngữ một game nước ngoài thành tiếng Việt là họ thích ngay.

Mình tin sản phẩm tốt đương nhiên sẽ có chỗ đứng trong cộng đồng người chơi. Tuy nhiên "có chỗ đứng" không đồng nghĩa với việc người phát triển có thể "sống" được. Mình lấy thí dụ: công sức bỏ ra để làm game "Quan và Tí quậy" so với game dạng "Nông trại vui vẻ" có thể coi như tương đương nhau. Cả hai cùng được đánh giá tốt và có lượng người chơi nhất định. Nhưng về mặt kinh doanh thì "Nông trại vui vẻ" tốt hơn rất nhiều vì họ thu tiền bán vật phẩm so với cách thu tiền (nếu có) theo số lượt download của "Quan và Tí Quậy".

Những điều đó buộc người phát triển game phải lựa chọn: làm để thỏa mãn sở thích hay để có thu nhập, và tất nhiên nó ảnh hưởng đến sản phẩm họ làm ra. Đối với tụi mình thì hiện giờ thị trường chưa ảnh hưởng nhiều lắm vì tụi mình đi theo con đường là làm những gì mình thích. Tuy nhiên tụi mình cũng hy vọng về lâu dài sẽ dung hòa được sở thích với thị trường để có thể có thu nhập trên sản phẩm của mình, lúc đó mới tính đến việc phát triển xa hơn được.

TÔ TRUNG HIẾU

Trong khoảng 1-2 năm gần đây, trình độ của các vận động viên Fifa Online 2 mạnh lên trông thấy, có rất nhiều bạn trẻ tài năng nhưng thời gian gần đây có ít giải đấu lớn nên các bạn đó chưa có "đất dụng võ". Và 2 năm liền đạt danh hiệu Vận động viên Thể thao Điện tử Ưa chuộng Nhất do bạn đọc TGVT-Thế Giới Game bình chọn, Hiếu cảm thấy kết quả này có được một phần là do may mắn. Từ những tháng cuối năm 2010 đến này Hiếu cũng ít xuất hiện thường xuyên trong các giải đấu, còn với những trận đấu có tham gia thì cũng không đạt được thành tích cao. Nhưng những thành công trước đó, cộng với việc không có vận động viên nào "nổi lên" nên Hiếu may mắn dành được danh hiệu đó.

Hiện giờ Hiếu đã có gia đình, phải lo nhiều thứ nên không dành nhiều thời gian cho FFOL như trước được, tuy nhiên điều đó không có nghĩa là Hiếu sẽ từ bỏ FIFA Online, từ bỏ niềm đam mê của mình. Hiếu vẫn sẽ chơi FFOL và Fifa nhưng theo một cách khác. Hiếu hi vọng trong năm 2011

này Hiếu sẽ đạt được nhiều thành công hơn nữa, ngoài mục đích lại được thi đấu Hiếu còn một mục tiêu quan trọng hơn đó là phát triển liên đoàn 3H, đây sẽ là nền móng để thực hiện những mục tiêu tiếp theo. Hiếu sẽ lo phần chuyên môn đào tạo, chia sẻ kinh nghiệm cho các bạn trong cùng liên đoàn.

ÔNG HỒ MINH TÚ (PHÓ GIÁM ĐỐC ĐỐI NGOẠI CÔNG TY VNG)

Hiện tại nét văn hóa Việt trong các trò chơi đang rất được quan tâm, VNG có những dự định như thế nào về phát triển văn hóa Việt trong các dự án game Việt đang và sẽ thực hiện?

Lồng ghép yếu tố văn hóa, lịch sử Việt Nam vào trong các sản phẩm giải trí trực tuyến do VNG tự phát triển chính là tôn chỉ, định hướng phát triển sản phẩm của VNG trong nhiều năm qua và các năm tới đây. Các yếu tố thuần Việt trên sẽ tiếp tục được các họa sĩ, những chuyên viên nghiên cứu về nội dung game của VNG đưa vào các sản phẩm một cách khéo léo và làm sao để hấp dẫn cộng đồng game thủ, những người yêu thích khám phá văn hóa, lịch sử Việt Nam.

Cụ thể, với các sản phẩm game nước ngoài được VNG việt hóa và phát hành, các sự kiện trong game đều gắn liền với văn hóa lịch sử, lịch sử Việt Nam như trong Võ Lâm Truyền Kỳ, Kiếm Thế là Bắn pháo hoa chúc mừng chiến thắng 30/4, Hái lộc du xuân trong Tết Nguyên Đán, dâng hương hay trồng cây ngày Giỗ tổ Hùng Vương, tặng bánh Trung Thu, Thu thập bút, sách, dâng rượu và trà tri ân Ngày thầy cô giáo 20.11, tặng hoa hồng ngày phụ nữ 8.3, v.v… hay đưa hình ảnh chợ Bến Thành, nhà thờ Đức Bà, tháp Bitexco tại TP.HCM vào trong game Zing Speed. Trong các trò chơi game thủ có thể hàng ngày tham gia các sự kiện nhỏ gắn liền với văn hóa, lịch sử Việt Nam như trả lời câu hỏi Hoa đăng, một hình thức trắc nghiệm kiến thức văn hóa lịch sử Việt Nam. Bên cạnh việc đưa các sự kiện vào game, những vật phẩm trong các sự kiện cũng sẽ tiếp tục được "Việt hóa" như bánh chưng, bánh tét, bánh dày, cây nêu, hoa đào, hoa mai, câu đối Tết, …

Với các sản phẩm do VNG tự sản xuất và phát hành, yếu tố văn hóa Việt lại càng được chúng tôi chú trọng. Bằng chứng là những sự kiện, tính năng game trong Thuận Thiên Kiếm hay Nông Trại Vui Vẻ trên Zing Me đều có những hình ảnh, sự kiện, tính năng, nội dung game gắn liền với văn hóa lịch sử dân tộc như hình ảnh áo dài, con trâu, đình làng, cây đa, chùa Một cột, địa danh lịch sử: Kinh Môn, Mường Bi, Mai Châu, Thành Thăng Long, sông Bạch Đằng, Tháp Báo Thiên… tính năng dâng hương, chào cờ hàng ngày, thi Hương, thi Hội, thi Đình… tới các sự kiện liên tục hàng tháng như dâng hương vua Hùng, nấu bánh chưng Tết, trông hoa tặng thầy cô giáo ngày 20/11… Bên cạnh đó trong phiên bản mới Anh Hùng Đất Việt, Thuận Thiên Kiếm sẽ cung cấp trên 200 câu hỏi quan đến thời kỳ kháng chiến chống Pháp và chống Mỹ để thử thách kiến thức lịch sử của game thủ. Bên cạnh đó là những tính năng mới như Cây Thị hay Nuôi Gà trong game…

Còn trong Nông Trại Vui Vẻ 2 có cải tiến khá nhiều về mặt giao diện đậm màu sắc làng quê Việt Nam với giếng nước, lũy tre, đồng lúa, và bổ sung chức năng hấp dẫn. Đặc biệt, Nông Trại Vui Vẻ 2 cũng cho ra mắt nhân vật đại diện cho game đó là anh chàng "Hai Lúa" dễ thương.

Chúng tôi cho rằng việc phát triển văn hóa Việt trong game là điều cần thiết để gìn giữ, phát triển bản sắc Việt Nam trong lòng thế hệ trẻ.

Để giữ vững danh hiệu "Nhà phát hành Game Ưa chuộng Nhất", VNG hi vọng sẽ thu hút cộng đồng ở những trò chơi có nội dung như thế nào?

VNG rất tự hào khi được bình chọn là "Nhà phát hành game ưa chuộng nhất". Để có được danh hiệu này, chúng tôi sẽ tiếp tục cung cấp cho khách hàng những sản phẩm tốt, giàu yếu tố văn hóa, lịch sử, vừa giải trí, vừa có tác dụng kết nối cộng đồng và cung cấp thêm kiến thức cho các bạn trẻ thông qua việc sử dụng các sản phẩm của mình.

Bên cạnh việc phát hành sản phẩm tốt, VNG cũng tiếp tục tập trung vào các chương trình chăm sóc khách hàng. Với VNG, khách hàng là một trong 6 giá trị cốt lõi, và việc thỏa mãn các yêu cầu, nhu cầu chính đáng của khách hàng là nhiệm vụ hàng đầu của chúng tôi.

Về sản phẩm, trong thời gian sắp tới, VNG sẽ chú trọng vào các sản phẩm game giải trí nhẹ nhàng, vui nhộn. Chúng tôi cũng đặc biệt chú trọng đến việc đưa thêm các yếu tố văn hóa, giáo dục vào game. Một "bí mật" mà VNG đang chuẩn bị là một thể loại sản phẩm hoàn toàn mới – "game giáo dục trực tuyến" – một thể nghiệm mà VNG hy vọng sẽ tạo một làn gió mới cho thị trường Internet tại Việt Nam.

YÊN KHÊ – HOÀNG KIM – DUY MINH

WORLD CYBER GAMES 2011: HƯỚNG ĐẾN BUSAN

ĐẾN HẸN LẠI LÊN, CỨ VÀO THỜI ĐIỂM GIỮA THÁNG 8 HÀNG NĂM, CỘNG ĐỒNG GAME THỦ ESPORTS VIỆT NAM SẼ ĐƯỢC ĐẮM MÌNH VÀO BẦU KHÔNG KHÍ SÔI SỤC CỦA GIẢI ĐẤU THỂ THAO ĐIỆN TỬ LỚN NHẤT THẾ GIỚI.

Sau thành công của World Cyber Games Việt Nam 2010, đặc biệt là 2 chiếc huy chương vàng vang dội tại Asian Championship 2010, thêm một lần nữa vòng loại quốc gia giải đấu được xem như Thế vận hội của eSports đã trở lại vào các ngày 20 và 21/8/2011 tới đây. Sôi động và quyết liệt nhưng không kém phần thân thiện, ngoài việc tạo thành sợi dây gắn kết tình bạn giữa các game thủ, vòng loại World Cyber Games còn một mục đích chính là tuyển chọn ra những vận động viên tài năng nhất để đại diện cho quốc gia tham dự vòng chung kết thế giới vào tháng 12/2011 tại Busan, Hàn Quốc.

NHÃ NHI

Một vài thông tin cơ bản về World Cyber Games Việt Nam 2011

NỘI DUNG THI ĐẤU

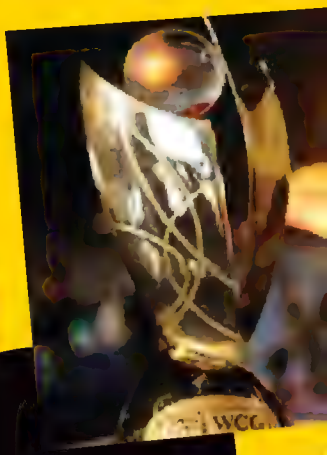
Giải đấu bao gồm 5 nội dung chính:

THI ĐẤU GAME ĐỒNG ĐỘI

- DotA Allstars (5vs5)
- DotA 2: Chiến Thần (League of Legends) (5vs5)
- Đột Kích (CrossFire) (5vs5)

THI ĐẤU GAME CÁ NHÂN

- FIFA Soccer [ ] (1vs1)
- Starcraft (1vs1)



TIẾN TRÌNH CƠ BẢN CỦA GIẢI ĐẤU

- Đăng ký thi đấu: Game thủ đăng ký trực tuyến tại trang chủ WCG 2011 (http://vn.wcg.com) từ ngày 29/7 đến 9/8/2011
- Xác nhận thi đấu: Game thủ tới xác nhận tại trung tâm Cyzone Center trong 2 ngày 13 và 14/8/2011
- Thông báo về kết quả sắp xếp cặp đấu từ ngày 16/8/2011 trên trang chủ WCG 2011
- Thi đấu vòng loại WCG Việt Nam 2011 trong 2 ngày 20 và 21/8/2011 tại trung tâm game Cyzone Center, số 90/167 Tây Sơn, quận Đống Đa, Hà Nội.

THÔNG TIN GIẢI THƯỞNG

World Cyber Games 2011 Việt Nam sẽ là một trong những kỳ đại hội có giải thưởng lớn nhất từ trước tới nay với tổng giá trị lên tới gần 500 triệu đồng. Thông tin chi tiết về giải thưởng sẽ được Ban tổ chức công bố trên website chính thức của Giải.

XÌ TRUM 3D

Đạo diễn: Raja Gosnell
Diễn viên: Neil Patrick Harris, Jayma Mays, Sofía Vergara, Hank Azaria
Ngày khởi chiếu: 5/8/2011

Đã từ lâu những nhân vật Xì Trum tí hon da xanh, đáng yêu luôn là những hình ảnh đẹp đẽ gắn liền với tuổi thơ của rất nhiều người thuộc thế hệ 6x, 7x và 8x. Mặc dù có thể chưa từng đọc qua, nhưng ít nhiều các khán giả vẫn có thể nhận ra được các nhân vật quen thuộc như lão phù thủy Gà Mên, Tí Cô Nương yểu điệu hay Tí Vụng Về hậu đậu.

Xì Trum là cuốn truyện tranh được thực hiện bởi nhà họa sĩ người Bỉ Peyo, ra mắt lần đầu tiên vào năm 1958. Sau đó, loạt phim hoạt hình về Xì Trum ra đời khiến cho các nhân vật này càng trở nên nổi tiếng hơn, nhưng chưa ai biến nó trở thành một bộ phim điện ảnh. Thế là nhà sản xuất Jordan Kerner đã quyết tâm thực hiện dự án này. Ông mất gần 5 năm theo đuổi để lấy được quyền sản xuất phim từ bộ truyện gốc. Năm 2002, Jordan Kerner bắt tay vào xây dựng các nhân vật dưới định dạng kỹ thuật số CGI 3D.

Nội dung bộ phim điện ảnh Xì Trum sẽ tạo cho khán giả những phút giây giải trí nhẹ nhàng với tình tiết phim gây cười tinh tế, xoay quanh câu chuyện tìm đường trở về quê hương của đại gia đình Xì trum. Sau khi bị tên phù thủy áo đen gian ác Gà Mên phát hiện ra nơi trú ẩn tại thiên đường cổ tích tươi đẹp, các Xì trum tội nghiệp đã phải lẩn trốn và trú ẩn tại một hang động ngầm dưới mặt đất. Tuy nhiên, thật bất ngờ đây lại chính là cánh cửa thời gian, mang họ đến với một thế giới vô cùng xa xôi và kỳ lạ, đó chính là thế giới hiện đại của con người, và nơi họ đặt chân đến chính là thành phố nhộn nhịp của nước Mỹ, New York. Lang thang trong một thế giới lạ lẫm, đầy rẫy những bất ngờ và nguy hiểm, các Xì trum tội nghiệp gặp biết bao khó khăn, khiến cho cuộc hành trình tìm về quê hương càng gian nan. Hơn nữa sự xuất hiện của tên phù thủy độc ác Gà Mên tại New York làm cho hy vọng của họ càng thêm mong manh. May mắn thay, gia đình Xì Trum lại gặp được đôi vợ chồng trẻ giàu lòng nhân ái Patrick Winslow (Neil Patrick Harris thủ vai), Grace Winslow (Jayma Mays thủ vai). Nhờ sự giúp đỡ của đôi vợ chồng này, các Xì Trum đã lên kế hoạch trở lại làng Xì Trum thật nhanh trước khi bị Gà Mên tóm gọn.

Tác phẩm Xì Trum xuất hiện tại Việt Nam không những là phiên bản 3D, mà đặc biệt là có sự tham gia lồng tiếng tuyệt vời của NSUT Thành Lộc cùng đội ngũ diễn viên lồng tiếng chuyên nghiệp.

THANH VÂN

BAD TEACHER
CÔ GIÁO LẮM CHIÊU

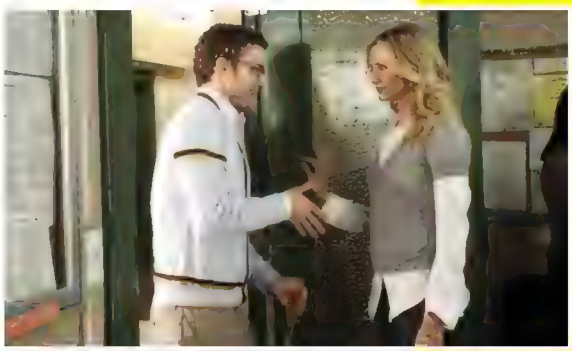
Hụt hẫng khi chia tay người yêu lắm tiền nhiều của, Elizabeth (Cameron Diaz thủ vai) đành quay về với nghề gõ đầu trẻ. Tuy nhiên, cô nàng vẫn không từ bỏ ước mơ vớ được một "đại gia" làm nơi nương tựa. Và rồi đối tượng hoàn hảo đã xuất hiện...

Đó là một thầy giáo trẻ tuổi, cực kỳ đẹp trai và hết sức giàu có - Scott (Justin Timberlake thủ vai). Elizabeth quyết định tung tất cả vũ khí lợi hại nhất của mình ra để chiếm cho bằng được trái tim của Scott. Tuy nhiên, nữ đồng nghiệp tài năng Amy (Lucy Punch thủ vai) lại tỏ ra là đối thủ đáng gờm của Elizabeth, trong khi thầy giáo thể dục si tình Russel (Jason Segel thủ vai) vẫn kiên trì theo đuổi cô. Một trận chiến nảy lửa ngấm ngầm diễn ra tại mái trường trung học, với trung tâm là cô giáo lắm chiêu sẽ khiến khán giả cười chảy nước mắt!

Đạo diễn: Jake Kasdan

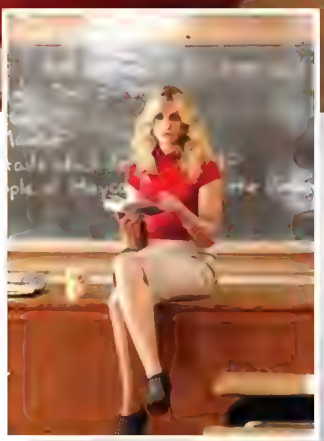
Diễn viên: Cameron Diaz, Justin Timberlake, Jason Segel, Lucy Punch, John Michael Higgins

Ngày khởi chiếu tại Việt Nam: 24/6/2011



Bộ phim Cô giáo lắm chiêu không chỉ đánh dấu sự hợp tác đầu tiên giữa hai cái tên rất thu hút của làng giải trí, mà đáng chú ý hơn, là sự tái ngộ của một đôi cựu tình nhân Justin Timberlake và Cameron Diaz.

Tác phẩm này thuộc thể loại phim hài hước duyên dáng khiến bạn cười nghiêng ngả từ phút đầu đến phút cuối bằng lời thoại và các ý tưởng vui nhộn trong phim. Với bản tính xốc nổi, nghĩ gì nói đó, không sợ phật lòng người khác, Elizabeth là điển hình cho các cô gái Mỹ "tóc vàng hoe". Chưa kể đến cô nàng còn sở hữu một óc tưởng tượng vô cùng phong phú với hàng loạt chiêu thức chưa ai nghĩ đến, không ngần ngại gì để đạt được mục đích. "Dường như cô ấy không có tuổi?" là nhận định mà khán giả thường xuyên dành tặng Cameron Diaz. Thật vậy, nếu xem lại hình ảnh của cô trong các bộ phim cách đây 10 năm, 5 năm hay chỉ mới năm ngoái, ta sẽ không nhận thấy sự khác biệt nào quá lớn. Với Cô giáo lắm chiêu, Cameron Diaz đặc biệt gây chú ý với cảnh quay ngày rửa xe của trường trung học, nơi cô diện quần short jeans ngắn gợi cảm cùng áo sơmi thắt nửa người, khoe vòng eo gọn gàng và đôi chân dài miên man.



Trong tuần đầu tiên công chiếu tại thị trường Bắc Mỹ, bộ phim đã dành được vị trí á quân, và chỉ chấp nhận thua bộ phim hoạt hình mới nhất của Pixar/Disney – Cars 2. Với số vốn đầu tư vỏn vẻn 20 triệu USD, giờ đây Cô giáo lắm chiêu đã thu về hơn 120 triệu USD trên toàn thế giới.

THANH VÂN

Lấy ý tưởng từ thuyết "nhân quả", bộ phim Giữa hai thế giới được xây dựng với nội dung nêu cao giá trị đạo đức của con người trong bối cảnh hiện đại, thông qua bi kịch của một đôi vợ chồng trẻ, giàu có nhưng lại thiếu thốn tình yêu và luôn sống trong sự ngờ vực.

GIỮA *hai* THẾ GIỚI

Đạo diễn: Vũ Thái Hòa
Diễn viên: Dustin Nguyễn, Đinh Ngọc Diệp, Tâm Tít, Đinh Hiếu
Ngày khởi chiếu: 22/7/2011

Câu chuyện mở đầu bằng hồi ức của cô sinh viên Nhạc viện trẻ trung, xinh đẹp, từng tìm đến cái chết để giải thoát căn bệnh trầm uất của mình. Sau đó, cô quyết định kết hôn cùng một ông chủ thầu xây dựng, với hy vọng cuộc sống mới sẽ mang lại cho cô những niềm vui và hạnh phúc. Tuy nhiên, cuộc sống giàu sang bên người đàn ông thành đạt mà cô chưa kịp tìm hiểu đã không thật sự êm đềm như cô nghĩ. Cô luôn có cảm giác bơ vơ và lạc lõng trong chính ngôi nhà và người đàn ông đầu ấp tay gối của mình.

Không chỉ vậy, ngay ngày đầu tiên bước vào ngôi biệt thự sang trọng của chồng, cô đã cảm thấy có nhiều điều khác thường. Từ cậu bé 6 tuổi bị tâm thần hay đứng trước cổng và giương ánh mắt ngây dại nhìn cô, đến gã thanh niên lạ mặt hay lởn vởn trước nhà, rồi những âm thanh quái dị phát ra từ căn phòng bí mật được khóa kín trên sân thượng. Từng ngày, những điểm lạ trong căn nhà càng lúc càng lộ rõ, lúc nào cô gái cũng có cảm giác bị ai đó theo dõi. Linh tính cho cô biết, trong ngôi nhà có sự hiện diện của một "người thứ ba"...

Mặc dù đang rất bận rộn với vai trò sản xuất của bộ phim Long Ruồi, nhưng Dustin Nguyễn vẫn nhận lời tham gia bộ phim Giữa hai thế giới của đạo diễn Vũ Thái Hòa. Một phần, anh muốn ủng hộ các nhà làm phim và các đạo diễn trẻ, một phần vì sự lôi cuốn trong tính cách phức tạp của nhân vật mà anh đảm nhiệm. Không đánh đấm hay hài hước như các vai diễn trước đây, vai ông chủ thầu xây dựng của Dustin Nguyễn là một người đàn ông thành đạt, nhà cao cửa rộng cùng một cô vợ xinh xắn. Tuy nhiên, vì những ham muốn và dục vọng của mình, anh đã biến cuộc sống của mình và vợ chẳng khác nào địa ngục. Với anh, hôn nhân chỉ là sự phục tùng và chiếm đoạt. Cho nên, ngoài những cuộc ái ân lạnh lẽo, những ánh mắt giận dữ, những cái tát nảy lửa mà anh dành cho cô vợ trẻ thì chẳng còn gì. Họa còn chăng là sự nghi ngờ, hờn ghen và những bí mật tội lỗi mà cả hai chôn dấu. Là một nhân vật ít nói, có tâm sinh lý phức tạp nên có thể nói đây là một vai diễn đòi hỏi kỹ năng diễn xuất rất cao. Tuy nhiên, bằng kinh nghiệm diễn xuất của mình, Dustin Nguyễn đã hóa thân xuất sắc vào vai diễn.

Có thể nói nhân vật cô sinh viên nhạc viện là vai diễn khó nhất từ trước tới nay của Ngọc Diệp, bởi cô phải diễn đạt rất nhiều cảm xúc khác nhau, từ chán nản, bất cần đến hoài nghi, lo sợ rồi hy vọng và thất vọng… Đây là cũng bộ phim đầu tiên Ngọc Diệp diễn xuất cùng Dustin Nguyễn cũng như có nhiều "cảnh nóng" nhất từ trước tới nay của cô.

Bảy năm sau ngày sản xuất phim Sống Chậm, đạo diễn Vũ Thái Hòa hầu như không tham gia làm bất kỳ bộ phim truyền hình nào. Ngoài việc thực hiện phim quảng cáo cho các nhãn hiệu nổi tiếng, anh dành thời gian cho việc nghiên cứu, tìm tòi những ý tưởng phim điện ảnh. Và cơ hội đến khi anh tình cờ đọc được kịch bản phim Giữa hai thế giới của Đỗ Minh Viên. Mang một chút yếu tố "ma mị" nhưng Giữa Hai Thế Giới không hoàn toàn khai thác chủ đề này mà chỉ mượn "hồn" để nói chuyện "người".

THANH VÂN

Âm nhạc Game những mốc son

Cũng giống như trong phim, tivi, và những phương tiện giải trí hình ảnh khác, âm thanh và âm nhạc từ thuở sơ khai cũng bị lãng quên trong thiết kế game. Điều đó xảy ra bởi sự ảnh hưởng của âm thanh không có ảnh hưởng như những hình ảnh hào nhoáng hay những tương tác tốc độ.

Những game thủ lâu năm luôn thích thú những giai điệu hay và âm thanh hoành tráng mà game đem lại. Những trò chơi game thùng (arcade) kinh điển như Pac-Man và Defender đem lại cho chúng ta những giai điệu, tiếng bíp, buzz mà chúng ta chưa nghe thấy bao giờ. Với kỷ nguyên âm thanh 16-bit và 32-bit và với sự ra đời của các đĩa CD-ROM với dung lượng lưu trữ lớn, nhạc game bỗng "hóa rồng" với nhiều không gian để vùng vẫy. Nhạc game có ngay một chỗ đứng riêng trên thị trường.

Trong năm 2000, Viện Ghi âm nghệ thuật và khoa học quốc gia (NARAS) quyết định cho game tham gia tranh đề cử giải Grammy hằng năm.

Sau đây là những mốc son trong khởi đầu của nhạc game:

NHỮNG NGÀY ĐẦU TIÊN

1958: Kỷ nguyên im lặng. Những game đầu tiên không có bất kỳ âm thanh nào. Năm 1958, William Higinbotham, kỹ sư tại viện nghiên cứu hạt nhân Mỹ, tạo ra một game tennis. Năm năm sau, Spacewar của sinh viên MIT Steve Russell ra đời. Cả 2 game đều không có tiếng.

1972 Magnavox Odyssey xuất hiện với hệ thống analog đầy đủ vẫn không có âm thanh.

1972 Pong được cả thế giới biết đến. Những tiếng bíp bíp được phát ra khi một trái banh số được đánh lên xuống và đây là hiệu ứng âm thanh game đầu tiên.

1974 Simon: Trò chơi sử dụng một cấu trúc nhạc với 4 âm tiết riêng lẻ. Và Simon được biết đến như là game đầu tiên với âm nhạc là một nhân tố trong game.

1975 Shots: Midway Games nhập game Gunfight từ một công ty Nhật Bản Taito. Gunfight là game đầu tiên sử dụng một bộ vi xử lý. Một thiết bị khuyếch đại 1 kênh cho ra những tiếng súng mono.

1977 9 tựa game có mặt khi hệ thống Atari ra đời, và âm thanh của thế hệ mới hiện diện. Những âm thanh nhiễu của hệ thống máy chơi game này không giống như những gì phát ra từ một chiếc TV.

1978 Space Invasion thành công phần lớn nhờ vào hệ thống nhạc game hoành tráng của nó. Hệ thống nhạc game còn tăng tốc độ tiết tấu khi các kẻ thù tiến lại gần. Hiệu ứng đem lại: toát mồ hôi, hoảng sợ cho game thủ mới.

1979 Baseball: Game nói chuyện đầu tiên trong thị trường hệ thống máy chơi game tại nhà, Major League Baseball được tích hợp hệ thống âm thanh tạo ra bởi máy tính với những từ vựng khá hạn chế như: "strike", "ball", "out"…

1980 Nhà sản xuất Stern giới thiệu game bắn súng Berzerk, với những giọng nói được phát triển tốt hơn gồm những câu nói như: "Get the humanoid!" "Intruder alert! Intruder alert!" "The humanoid must not escape!" "Chicken! Fight like a robot!".

1980 Pac-Man: Game nổi tiếng nhất mọi thời đại ra mắt, với hơn 100.000 bản được bán ra chỉ riêng ở Mỹ. Game này đã để lại nhiều âm thanh và giai điệu đáng nhớ.

1981 Donkey Kong: Game bom tấn của Nintendo giới thiệu một hệ thống âm thanh mới. Shigeru Miyamoto tạo giai điệu âm nhạc cho riêng ông ấy trên một cây đàn keyboard điện tử.

1982 Journey Escape: Là game nhạc rock 'n' roll đầu tiên dành cho hệ thống máy Atari 2600 được ra mắt. Những bài nhạc được số hóa hoàn toàn.

1983 Dragon's Lair: Là game arcade đầu tiên sử dụng công nghệ đĩa laze. Và đây chính là game đầu tiên sử dụng âm thanh kênh đôi và giọng nói người thật.

1985 Bình minh của máy NES: Sử dụng hệ thống vi xử lý Motorola 6502, Nintendo Entertainment System trở nên áp đảo trên thị trường.

1985 Tetris: Hiệu ứng Tetris được tạo ra bởi lập trình viên người Nga Alex Pajitnov đem lại sự cuồng nhiệt cho cả thế giới với những bản nhạc game.

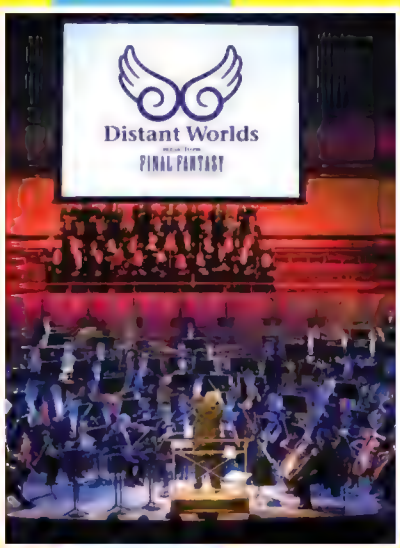
1985 Super Mario Bros: Dành cho máy chơi game NES. Đây cũng là một trong những game có hệ thống âm thanh đem lại nhiều cảm xúc cho game thủ thuở ban đầu.

1986 Sega, Atari phản công: Sega cho ra đời hệ thống bit của họ ở Mỹ (Sega Master System – SMS). Hệ thống có 4 kênh âm thanh, 3 dành cho âm nhạc và 1 dành cho noise. Atari thì cho ra đời hệ thống chơi game 8-bit 7800, tương tích cho những game 2600 khác.

1989 TurboGrafx-16: NEC cho ra mắt TurboGrafx-16 ở Mỹ (chỉ có bộ vi xử lý hình ảnh là 16-bit).

NHẠC GAME HIỆN ĐẠI

1993 3DO: Panasonic cho ra mắt hệ thống chơi game 3DO với bộ giải mã âm thanh 32-bit. Hệ thống sử dụng một bộ xử lý 16-bit với 17 kênh riêng biệt.



1993 Atari hâm nóng cuộc đua với hệ thống máy chơi game 64-bit Jaguar. Thật ra hệ thống sử dụng 2 bộ xử lý 32-bit có tên gọi "Tom" và "Jerry". Jerry, là một bộ xử lý tín hiệu 32-bit, phụ trách mảng âm thanh, có thể chơi được âm thanh stereo hoàn hảo.

1995 Sony PlayStation: Ông lớn Sony cho ra mắt PlayStation ở thị trường Mỹ vào tháng 9 với giá 299$. Bộ xử lý âm thanh 24 kênh đem lại chất lượng âm thanh như đĩa nhạc CD.

1999 Dreamcast: Dreamcast đưa lên kệ những bộ xử lý 128-bit mạnh mẽ với những bộ xử lý âm thanh thông minh 32-bit gồm 64 kênh.

2000 PlayStation 2: Sony cho ra mắt PlayStation 2 vào ngày 26/10/2000. Hệ thống Emotion 128-bit đem lại 48 kênh âm thanh với 2MB bộ nhớ dành riêng cho âm thanh. Hơn nữa, PS2 cũng có thể chơi những đĩa phim DVD, một bước tiến mới trong ngành công nghiệp giải trí.

2001 GameBoy: Nintendo cho ra mắt game Boy Color, biến hệ thống máy chơi game cầm tay thành một máy chơi nhạc MP3 với 16MB bộ nhớ trong (có thể mở rộng lên thành 32MB).

2004 Buổi hòa nhạc đầu tiên ở Los Angeles của Final Fantasy: Square Enix thông báo về buổi hòa nhạc đầu tiên ở Mỹ dành cho game Final Fantasy ở san khấu nhạc Walt Disney ở Los Angeles vào tháng 5. Buổi hòa nhạc đã trình diễn những giai điệu trong game Final Fantasy bởi Dàn nhạc và hợp xướng Los Angeles.

2004 đến nay Game âm nhạc, nhảy phát triển mạnh mẽ với các đại diện như Guitar Hero, Rockband, Audition v.v. Baba Yetu được trao giải Grammy. Video Games Live có nhiều chuyến lưu diễn âm nhạc game trên toàn thế giới.

KẾT LUẬN: Có thể nói, trải qua suốt những chặng đường phát triển, game và nhạc game có một bề dày lịch sử hoành tráng, đem lại những cảm xúc mãnh liệt thu hút hàng nghìn game thủ trên thế giới. Với công nghệ ngày càng phát triển và xu hướng mới được sinh ra ngày một nhiều, cả 2 đã, đang và sẽ luôn là những điểm nhấn giúp game thủ hòa mình nhiều hơn với thế giới của game.

TÔN BẢO

Cờ Chiến Lược Neuroshima Hex

NEUROSHIMA HEX LÀ MỘT BOARD GAME CHIẾN LƯỢC THEO LƯỢT PHONG CÁCH DÀN TRẬN CHIẾN TRANH QUÂN SỰ, LẤY BỐI CẢNH CỦA DÒNG GAME NHẬP VAI NỔI TIẾNG NEUROSHIMA CỦA PHẦN LAN.

Mỗi người chơi sẽ điều khiển một đội để giành quyền lãnh đạo một thế giới điêu tàn sau cuộc thế chiến cuối cùng. Neuroshima Hex sử dụng hệ thống dàn trận theo ô hình lục giác (hexagonal). Với một bàn chơi chuẩn là 19 ô lục giác xếp thành 2 vòng xung quanh một ô trung tâm, người chơi Settlers of Catan hẳn sẽ có cảm giác thân quen khi nhìn vào. Tuy nhiên hệ thống chơi của Neuroshima Hex là một hệ thống độc đáo, phá cách và đầy thú vị. Neuroshima Hex đem lại một cảm giác dồn dập và gay cấn, căng thẳng trong từng giây từng phút, trong từng nước đi, giống như cảm giác của một chiến trường quyết liệt giữa hai đội quân đang giao tranh dữ dội.

Neuroshima Hex thường được chơi giữa hai người đấu nhau, hoặc bốn người chia làm hai đội. Ngoài ra, cũng có thể chơi ba người, sẽ dẫn đến một trận chiến theo thế chân vạc cũng không kém phần căng thẳng và thú vị. Dưới đây sẽ giải thích trò chơi theo góc nhìn hai người chơi đấu với nhau.

Để bắt đầu trò chơi, mỗi người sẽ chọn phe của mình trong số 4 phe cơ bản (trong bộ chính, người chơi có thể tìm thêm những phe mới trong các bản mở rộng của Neuroshima Hex như Duel, Babel13, Doomsday Device, .v.v.) bằng cách ngẫu nhiên hay tự chọn, tùy theo người chơi thỏa thuận. Mỗi phe bao gồm 35 miếng lục giác tượng trưng cho quân lực và các hành động của phe có thể thực hiện. Trong 35 miếng đó sẽ bao gồm các loại đơn vị sau:

+ 1 Headquarter [HQ] – Tổng hành dinh của mỗi phe, HQ của từng phe có năng lực đặc biệt ứng với phong cách chiến đấu của phe mình.

+ Units – Các đơn vị lính với chỉ số tấn công, phương thức tấn công và tốc độ tấn công khác nhau cũng như nhiều kỹ năng đặc biệt khác tùy theo loại lính và tùy theo phe.

+ Modules – Các thiết bị hỗ trợ cho Units và HQ, gắn vào để tăng sức mạnh hoặc bảo vệ, cho kỹ năng đặc biệt.

+ Actions – Những lệnh đặc biệt mỗi phe có, khác nhau theo từng phe, bao gồm lệnh cơ bản Battle (chiến đấu) và một số lệnh khác như Move (di chuyển), Push (đẩy), Grenade (ném lựu đạn), Snipe (tác xạ), Bombing (đổ bom) ..v.v..

Mỗi phe sẽ bắt đầu với 20 máu. Mục tiêu của trò chơi là gây thiệt hại cho Tổng hành dinh – HQ của đối phương. Mỗi khi HQ bị tấn công, điểm sẽ bị trừ vào chỉ số máu của phe tương ứng. Phe nào máu xuống 0 trước là thua. Hoặc trong trường hợp cả hai đều chưa bị xuống 0 khi kết thúc trò chơi (do sử dụng hết các đơn vị quân lực) thì phe nào còn nhiều máu hơn sẽ là phe chiến thắng.

Trò chơi tiến hành theo lượt. Khi đến lượt mình, người chơi sẽ rút ngẫu nhiên 3 miếng quân lực lên tay, sau đó bỏ bớt một miếng không dùng đến và sử dụng hai miếng còn lại. Người chơi cũng có quyền giữ lại 1 hoặc cả 2 miếng không dùng đến để dành cho lượt sau. Trong trường hợp đó thì ở lượt chơi tiếp theo người chơi chỉ rút sao cho số miếng mình có là 3 mà thôi (tức là chỉ rút thêm 2 miếng nếu giữ lại 1 từ lượt trước, hoặc chỉ rút 1 nếu giữ lại cả 2 miếng), và vẫn phải bỏ bớt một miếng sau khi rút như bình thường.

CÁCH SỬ DỤNG CÁC MIẾNG QUÂN LỰC

• HQ: Đặt xuống ngay từ đầu ván, có năng lực đặc biệt hỗ trợ cho các đơn vị lính phe mình đặt ngay bên cạnh HQ.

• **Units và Modules:** Đặt xuống một ô trống trên bàn chơi để tấn công, cản phá hoặc tạo dựng vị trí chiến thuật cho phe mình. Modules chỉ có tác dụng cho những đơn vị lính phe mình nằm đúng vị trí có mũi tên của Modules chỉ vào cho nên khi đặt Module người chơi phải tính toán trước thế trận sẽ diễn ra để có cách đặt thích hợp và đem lại ưu thế cho phe mình.

• **Actions:** các miếng Actions được sử dụng ngay lập tức bằng cách tuyên bố sử dụng Actions và bỏ miếng Actions đó đi. Mỗi Actions có một hiệu ứng ngay lập tức trên bàn ví dụ như kích động chiến tranh (Battle), hay di chuyển một đơn vị lính của mình 1 ô trên bàn (Move), gây một sát thương cho một đơn vị lính bất kỳ của đối phương (Snipe), .v.v.

Quân bài chính của tất cả các phe luôn luôn là các đơn vị lính, bởi vì chúng là những nhân vật chính có khả năng gây sát thương trực tiếp cho phe đối phương hay bảo vệ phe mình. Mỗi đơn vị lính có những chỉ số cơ bản sau:

• **Tốc độ:** thể hiện phản ứng nhanh nhẹn của đơn vị lính đó, tốc độ cành cao thì càng nhanh. Tốc độ có các loại 0, 1, 2 và 3 (HQ của tất cả các phe đều có tốc độ 0). Tốc độ có sức ảnh hưởng rất quan trọng. VD: một đơn vị lính của đối phương đang chĩa mũi tấn công vào HQ của phe mình, nhưng sau lưng nó lại có một đơn vị lính của mình đang tấn công trực tiếp nó và sẽ tiêu diệt được nó với đòn tấn công ấy. Khi chiến tranh nổ ra, ai tốc độ cao hơn sẽ hành động trước, nếu tốc độ ta cao hơn thì ta sẽ giết được địch trước khi địch gây sát thương cho HQ của ta, ngược lại thì ta chỉ giết được địch sau khi HQ của ta đã bị địch gây thiệt hại.

• **Loại tấn công:** có hai loại chính là Melee (đánh cận chiến) và Range (đánh xa). Những loại quân Melee chỉ gây sát thương được cho những đơn vị lính đứng cạnh mình, ngược lại những đơn vị Range có thể gây sát thương cho cả bên cạnh mình lẫn ở xa (trên một đường thẳng). Thể hiện hai loại tấn công này như sau: Melee là một hình tam giác đều và đỉnh thấp, Range là một hình tam giác cân đỉnh cao và dài. Ngoài ra, Dấu hiệu tấn công sẽ cho biết đơn vị lính này tấn công được từ những hướng nào trong số 6 hướng xung quanh. Có những đơn vị lính chỉ tấn công được một hướng và có những đơn vị lính có thể tấn công 3-4 hướng, hay thậm chí là cả 6 hướng.

• **Sức mạnh tấn công:** thể hiện cho sức mạnh sát thương của đơn vị lính đó. Đây là thông tin vô cùng dễ nắm: một hình tam giác tượng trưng cho sức mạnh 1, hai hình tam giác tượng trưng cho sức mạnh 2 và cứ vậy mà tính. Còn hình dạng của hình tam giác sẽ cho ta biết loại tấn công là Melee hay Range.

Ngoài các chỉ số cơ bản đó ra, các đơn vị lính còn có thể có thêm những năng lực đặc biệt khác như Armor (giáp), Mobility (linh động), Shield (khiên chắn năng lượng), .v.v. và sẽ được thể hiện bởi những dấu hiệu tương ứng.

Trò chơi là một trận chiến gay cấn thay đổi liên tục theo từng lượt. Mỗi lượt người chơi sẽ hạ quân xuống bao vây hay tấn công phe đối phương, hoặc phòng thủ cho phe mình. Địch đang có một đơn vị lính tấn công HQ của ta ? Ta có thể di chuyển HQ của mình đi tránh khỏi nơi nguy hiểm đó hoặc cho một đơn vị lính của ta nhanh hơn lính địch tấn công nó. Sau đó đối phương cũng sẽ dựa trên hành động mình vừa làm mà đưa ra một chiến thuật khác khắc chế hoặc vô hiệu hóa chiến thuật của mình. Chiến sự chỉ nổ ra khi có một trong hai người chơi sử dụng miếng Action Battle. Khi đó tất cả các đơn vị lính trên bàn sẽ hành động, theo thứ tự tốc độ từ nhanh đến chậm. Điều đó có nghĩa là người chơi có thời gian để thay đổi cục diện trước khi quá muộn, và phải tư duy xem nên dàn thêm trận thế để dồn địch vào chỗ hiểm, hay ngay lập tức kích động chiến tranh để giành lấy ưu thế,... Tính chiến thuật của trò chơi hấp dẫn, thú vị và gay cấn nhưng không quá phức tạp và lê thê. Điều này khiến cho Neuroshima Hex có sức cuốn hút đối với phái nữ không kém gì nam giới, một điều hiếm khi xảy ra ở những trò chơi thể loại chiến tranh quân sự như thế này.

LÀM SAO ĐỂ CHƠI ĐƯỢC NEUROSHIMA HEX?

Hiện nay Neuroshima Hex có thể được mua tại các trang bán hàng online như Amazon. Ngoài ra cũng đã có phiên bản Neuroshima Hex dành cho Iphone, Ipad và Ipod.

Ngoài ra, cũng có một phiên bản biến thể của Neuroshima Hex do CLB Board Games VN làm. Phiên bản này mang tên Anima Hex thay các phe bằng các nhân vật trong những bộ truyện tranh, phim hoạt hình quen thuộc như Sailor Moon (thủy thủ mặt trăng), Dragon Ball (7 viên ngọc rồng), .v.v.. Hiện giờ để thay cho bộ cơ bản của Neuroshima Hex, bộ Anima Hex có những phe cơ bản sau: Mobile Suit Gundam, Final Fantasy, Dragon Ball Z và Suzumiya Haruhi. Những ai muốn tự làm một bộ để chơi có thể tìm được file hình ảnh tại đây: *http://www.mediafire.com/?ra7jhc5bk1g2v6s.*

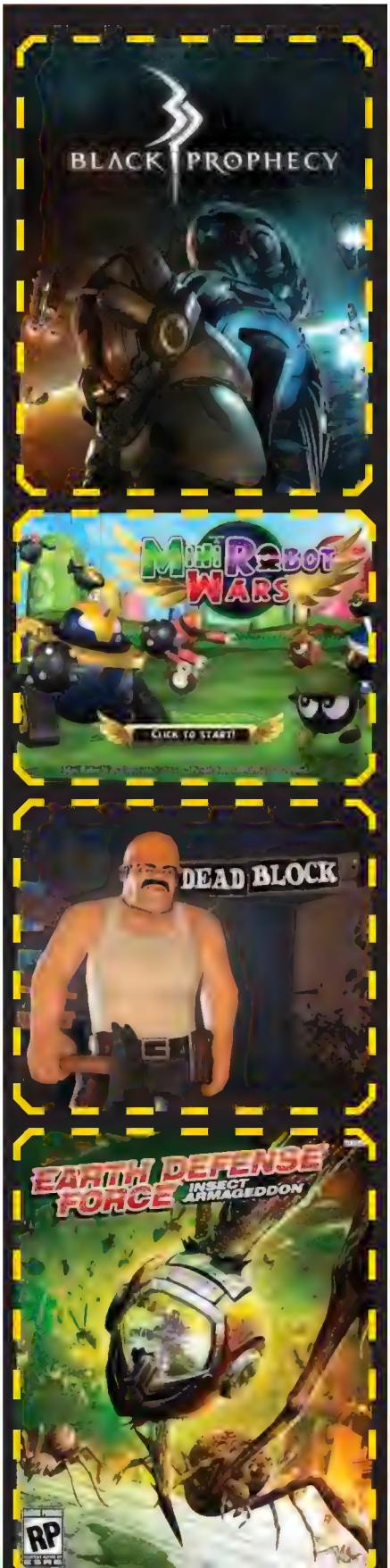
Trong file đó có đầy đủ hình ảnh cần thiết để bạn tự in ra và chơi. Bao gồm: 4 phe cơ bản, bàn chơi tự làm, bảng tính điểm và những dụng cụ khác bạn sẽ cần khi chơi. Thông tin cụ thể hơn và hướng dẫn cách làm chi tiết sẽ được cung cấp miễn phí khi bạn liên hệ với CLB bằng địa chỉ *game@pcworld.com.vn* hoặc *boardgamevn@gmail.com.*

GAME MỚI PHÁT HÀNH

Black Prophecy

Tựa game thuộc thể loại chiến đấu ngoài không gian có tiết tấu nhanh. Bạn phải thật nhanh nhẹn và chính xác mới có cơ hội chiếc thắng trước đối phương. Yếu tố vũ khí không quan trọng bằng khả năng xử lý của bạn. Có thể hỏa lực của bạn không mạnh bằng đối thủ nhưng tốc độ xử lý lại có thể giúp bạn giành chiến thắng trong những trận đấu của phi thuyền ngoài không gian. Bạn còn có thể điều khiển chiến đấu cơ của mình dưới góc nhìn thứ nhất hoặc góc nhìn thứ ba. Ngoài ra, người chơi còn có thể tự tạo cho mình một chiến đấu cơ mang đậm phong cách cá nhân.

Hệ máy: PC
Phát triển: Sci-Fi Online
Phát hành: Reakktor Media
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 13/7



Dead Block

Không bắn giết máu me, bạn sẽ chống zombie bằng những thứ như gậy bóng chày, dao hay chảo. Những xác sống tràn ngập thị trấn và game thủ phải cố gắng sống sót qua các cuộc tấn công của chúng, xây dựng phòng tuyến để ngăn chặn cho đến khi được giải cứu.

Có 3 nhân vật để bạn lựa chọn là Jack Foster, một công nhân xây dựng, Foxy Jones, một cai ngục và Mike Bacon, một cậu nhóc hướng đạo sinh. Mỗi nhân vật sẽ có hệ thống bẫy và vũ khí riêng. Tạo hình nhân vật ngộ nghĩnh và những hành động vui nhộn, đây là một tựa game diệt xác sống vui hiếm có. Ngoài ra còn có chế độ Co-op dành cho 4 người.

Hệ máy: PC
Phát triển: Candygun Game
Phát hành: Digital Reality
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 20/7

Mini Robot Wars

Hành tinh Green Planet của Minirobot bỗng dưng bị xâm lược bởi đội quân của những robot độc ác - The Machines. Chúng muốn biến hành tinh xanh thành một khu du lịch không gian và bắt giữ hầu hết các Minirobot, nhưng các Minirobot yêu chuộng hòa bình đã bắt đầu chiến đấu chống lại kẻ thù. Bạn sẽ xây dựng đội quân robot nhỏ để chiến đấu với The Machine từ trên bộ, trên không, bằng đường biển và thậm chí từ dưới đại dương. Sẽ có 150 cấp độ trong chế độ story kéo dài 3 phần, mỗi phần sẽ làm những cuộc phiêu lưu với tình tiết hấp dẫn.

Hệ máy: PC
Phát triển: Miscellaneous
Phát hành: Big Fish Games
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 11/7

Earth Defense Force: Insect Armageddon

Trái Đất đang lâm nguy bởi vô số những loài bọ khổng lồ xâm lược. Bạn sẽ vào vai một thành viên của biệt đội Earth Defense Forcedể quét sạch lũ bọ. Bạn có thể chọn 1 trong 4 nhân vật . Đó là Jet nhanh nhẹn, được trang bị những khẩu súng năng lượng. Battle chậm chạp nhưng mạnh mẽ. Tactical với vũ khí chuyên dụng là pháo và bom mìn. Cuối cùng là Trooper, dù không có kỹ năng đặc biệt nhưng nhân vật này có thể sử dụng mọi loại vũ khí, cứu chữa đồng đội hay đặt bom với tốc độ cực nhanh. Mỗi chiến binh đều có điểm mạnh, điểm yếu riêng bởi vậy người chơi nên cân nhắc để lựa chọn ai là nhân vật thích hợp nhất với phong cách chơi của riêng mình.

Hệ máy: PC
Phát triển: Vicious Cycle
Phát hành: D3 Publisher
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 5/7

NCAA Football 2012

Đến hẹn lại lên, mỗi năm hãng EA lại tiếp tục tung ra một phiên bản mới cho dòng game thể thao của mình, lần này là trò chơi bóng bầu dục NCAA Football 2012. NCAA Football 2012 có những thay đổi mới về cách chơi cũng như việc thêm vào những tính năng mới giúp những trận cầu kịch tính hơn. Các sân vận động lẫn các vận động viên ở các phiên bản trước đều sẽ được giữ nguyên, đồng thời NCAA Football 2012 thêm vào những cái tên mới cho mùa giải. Người chơi sẽ sở hữu một đội bóng, tham gia các giải đấu, kiếm tiền và chiêu mộ các cầu thủ khác về phía mình.

Hệ máy: PC
Phát triển: EA Tiburon
Phát hành: EA Games
Thể loại: Thể thao
Ngày phát hành: 5/7

Call of Juarez: The Cartel

Tựa game bắn súng nổi tiếng về miền Tây hoang dã của Ubisolf đã trở về thời hiện đại. Sau thành công của phiên bản đầu ra mắt vào năm 2007 và phiên bản tiếp sau Bound in Blood ra mắt vào năm 2009, phiên bản mới nhất The Cartel mang đến cốt truyện đầy rẫy âm mưu về cuộc chiến giữa lực lượng cảnh sát và các băng đảng buôn bán ma túy xuyên quốc gia ở Mexico. Game lấy bối cảnh là khoảng 100 năm sau phiên bản Call of Juarez 1 nên ta sẽ thấy vẫn là vùng đất Juarez đó nhưng là ở thời hiện đại với những chàng cao bồi "cưỡi" xe hơi thay vì cưỡi ngựa.

Hệ máy: Xbox 360
Phát triển: Techland (Poland)
Phát hành: Ubisoft
Thể loại: FPS
Ngày phát hành: 19/7

Deadliest Warrior: Legends

Tựa game vẫn giữ những yếu tố cơ bản của các phiên bản game trước đó. Nhưng để đáp lại sự mong đợi từ các fan hâm mộ trò chơi thể loại đối kháng của Pipe Works này. Phiên bản lần này có sự góp mặt của 9 chiến binh được xem là những huyền thoại trong lịch sử loài người...Có tổng cộng 9 nhân vật khác nhau để bạn lựa chọn trong Deadliest Warrior: Legends, từ huyền thoại " trái tim dũng cảm" người Scotland, William Wallace cho đến Thành Cát Tư Hãn của Mông Cổ. Vậy theo bạn ai mới xứng đáng là chiến binh vĩ đại nhất?

Hệ máy: Xbox 360
Phát triển: Pipeworks Software
Phát hành: Spike
Thể loại: Đối kháng
Ngày phát hành: 06/7

Mystery Case Files: The Malgrave Incident

Game là sự kết hợp tuyệt vời giữa những câu đố hóc búa và việc tìm kiếm vô số đồ vật lẩn khuất khắp nơi. Người chơi sẽ được thử thách trí não trong một game phiêu lưu có cốt truyện hấp dẫn, bên cạnh đó không khí trong game cũng tạo cho bạn một cảm giác cuốn hút bất ngờ.Bạn có mặt trên một con thuyền nhỏ hướng tới hòn đảo Malgrave. Nơi đây vốn là hòn đảo nghỉ mát trù phú với loại nước thần kỳ có sức mạnh chữa trị bách bệnh và thậm chí là ngăn cản lão hóa. Winston Malgrave mời bạn tới đây để tìm cách chữa trị cho người vợ ốm yếu của ông là Sarah. Nhưng sau một thời gian, người chơi sẽ sớm phát hiện ra rất nhiều bí mật ẩn được ẩn dấu kỹ lưỡng bởi những người dân và hòn đảo bí ẩn này.

Hệ máy: Wii
Phát triển: Big Fish Games
Phát hành: Nintendo
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 27/06

Just Dance Summer Party

Sau sự thành công của các tựa game khiêu vũ mang lại và tính tới thời điểm hiện tại đã có hơn 10 triệu bản được bán ra. Ubisoft tiếp tục tung ra tựa game "nhảy" cho mùa hè này. Người chơi lại có dịp lắc lư theo điệu nhạc cũng với Wii Romote. Summer Party sẽ bao gồm 20 bài hát được bắt nguồn từ thập niên 80, 90 và ngày nay. Bạn sẽ nhảy trên những giai điệu quen thuộc như Firework của Katy Perry, Pon De Replay của Rihanna, Mambo No.5 của Lou Bega hay American Boy của Estelle…

Hệ máy: Wii
Phát triển: Ubisoft
Phát hành: Ubisoft
Thể loại: Âm nhạc
Ngày phát hành: 19/7

The Smurfs

Những chú lùn màu xanh Xì-Trum quen thuộc của điện ảnh cũng đã xuất hiện trên NDS.

Đây sẽ là một tựa game đi theo thể loại hành động/ platform với nội dung dựa trên nội dung của bộ phim, nói về cuộc phiêu lưu mới của những chú Xì-Trum và kẻ thù của họ, tên phù thủy Gargamel khi họ tình cờ lọt vào thành phố New York hiện đại. Những chú Xì-Trum (tên gốc tiếng Pháp : Schtroumpfs) đã có một lịch sử lâu đời và dần dần trở thành một trong những biểu tượng lớn của nền truyện tranh châu Âu. Với xuất phát ban đầu chỉ là những đoạn tranh vui nhỏ của họa sĩ người Bỉ Peyo, được đăng trên tờ tạp chí Spirou vào tháng 10 năm 1958; cho đến nay, có thể nói Xì-Trum đã trở thành một cái tên quen thuộc với thiếu nhi trên khắp thế giới.

Hệ máy: 3DS
Phát triển: Ubisoft
Phát hành: Ubisoft
Thể loại: Party
Ngày phát hành: 19/7

Captain America: Super Soldier

Tựa game có nội dung theo bộ phim sắp ra mắt Captain America: The First Avenger. Bạn sẽ vào vai Captain America sẽ phải đối mặt với kẻ thù truyền kiếp của anh là The Red Skull, đạo quân Nazi của hắn và quân liên minh Hydra. Bạn sẽ sử dụng chiếc khiên "công lý" để đối đầu với kẻ thù. Chiếc khiên này có thể dùng để ném hạ kẻ địch, làm lệch hướng đầu đạn hay thậm chí là giải đố. Game sẽ ra mắt vào tháng 19/7 trên PS3, Xbox 360, Wii, Nintendo DS và PSP tức trước bộ phim Captain America: The First Avenger cũng được công chiếu vào ngày 22/7.

Hệ máy: PSP
Phát triển: TBA
Phát hành: SEGA
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 19/7

HÀNH TRÌNH THẦN THOẠI

Phát triển: Obsidian Entertainment
Phát hành: Square Enix
Thể loại: Nhập vai
Ngày phát hành: 21/06/2011
ESRB: Teen

CẤU HÌNH TỐI THIỂU:

OS: XP / Vista / 7
CPU: Core 2 Dou 2,5 Ghz
RAM: 1,5 GB
VGA: GF 9800, ATI HD 3870+ Hỗ trợ Pixel Shader 3.0

"Tuy vẫn là một tựa game hấp dẫn nhưng do lược bỏ quá nhiều giá trị truyền thống nên Dungeon Siege III khiến nhiều người không mấy mặn mà với những thay đổi mang tính mới mẻ của game, đặc biệt là đối với những ai đã từng chơi qua hai phiên bản đầu tiên của dòng game nổi tiếng này..."

Lần đầu ra mắt game giới vào năm 2002, tựa game hành động nhập vai Dungeon Siege (DS) do Microsoft chịu trách nhiệm phát hành đã nhận được rất nhiều phản hồi tích cực từ phía người chơi. Có thể nói DS là một trong số rất ít những sản phẩm phẩn nào thoát được cái bóng quá lớn của tượng đài Diablo lúc bấy giờ. Phiên bản DS2 xuất hiện vào năm 2006 tuy có chút tụt hậu so với phiên bản tiền nhiệm nhưng nó vẫn thành công do kế thừa và phát triển tốt những tính năng đặc trưng của thương hiệu DS gồm: lối chơi dễ tiếp cận, hệ thống vật dụng phong phú, cốt truyện dễ hiểu và nền tảng đồ họa đặc sắc. Khi có xác nhận về việc DS3 sẽ được phát hành vào hè năm nay, đa số game thủ đều háo hức mong chờ nhưng cũng không kém phần lo lắng khi khâu phát triển đã được giao cho hãng Obsidian Entertainment và Square Enix thay vì cha đẻ Gas Powered Games. Nguyên nhân là do một sản phẩm nhập vai đậm chất châu Âu sẽ ra sao nếu nằm trong tay một studio mang phong cách Á Đông như Square Enix, thương hiệu Obsidian cũng khá đình đám nhưng gần đây liên tiếp thất bại với những New Vegas - Dead Money hay Alpha Protocol. Các fan hâm mộ sẽ dễ dàng nhận ra DS3 xa rời khá nhiều tiêu chí ban đầu của seri. Điển hình là việc DS lần đầu xuất hiện trên hệ console, dẫn đến cách thức điều khiển cũng như giao diện người dùng trở nên kém hiệu quả hơn so với thời độc quyền cho PC. Obsidian cũng dồn trọng tâm của trò chơi vào cơ chế chiến đấu thay vì hệ thống vật dụng đa dạng và còn nhiều thứ khác nữa nhưng tóm lại thành công của DS3 chủ yếu phụ thuộc vào việc bạn đã chơi qua 2 phiên bản đầu hay chưa.

Ưu khuyết đan xen

Các phiên bản trước của DS không dành quá nhiều thời gian để xây dựng nên một cốt truyện phức tạp nhưng DS3 thì khác. Bối cảnh vẫn diễn ra tại vương quốc Ehb, bạn sẽ phải bỏ nhiều công sức để giao tiếp với mọi người trong game, thu thập tin tức về nhân vật phản diện Jeyne Kassynder và mục tiêu chính của bạn là hạ gục bà ta, khôi phục lại quyền lực cho quân đoàn Legion 10, chấn chỉnh đất nước hiện đang mục nát bởi những tranh chấp nội bộ triền miên. Điều mà nhà phát triển muốn nhấn mạnh thông qua cốt truyện chính là hệ thống chọn lựa câu trả lời, hệt như những gì bạn từng thấy trong siêu phẩm Mass Effect hay Dragon Age. Tương tự các game nhập vai thời thượng, lựa chọn của bạn trong quá trình đối thoại sẽ quyết định chiều hướng cốt truyện cũng như số phận của tuyến nhân vật chính lẫn phụ.

Bạn sẽ vào vai một trong bốn nhận vật, mỗi nhân vật đều có mối liên hệ mật thiết riêng biệt với quân đoàn Legion. Diễn biến game sẽ khác nhau dựa trên mối liên hệ này và tùy vào lựa chọn hội thoại của bạn mà cốt truyện sẽ được thêm thắt hay tạo điểm nhấn khéo léo trong quá trình chơi. Tuy nhiên bấy nhiêu chưa đủ để tạo nên một cốt truyện cuốn hút, đơn giản chỉ vì DS3 không có đủ lượng nhân vật NPC để tạo sức nặng cho các quyết định của bạn. Chẳng hạn bạn được nghe khá nhiều về lòng thù hận sâu sắc của Kassynder nhưng lại rất hiếm khi được chứng kiến nó tận mắt, hoặc chẳng hề có những dữ kiện như hình hay phim ảnh dẫn dắt bạn tham gia vào các tình tiết của cốt truyện. Đây là một thiếu sót đáng tiếc và làm thuyên giảm khá nhiều chất nhập vai trong DS3, nếu Obsidian đầu tư thêm vào dàn nhân vật vốn rất dễ bị lãng quên của mình, có lẽ nội dung game sẽ hấp dẫn hơn nhiều. Vì thế chẳng có gì đáng ngạc nhiên khi 2 phiên bản tiền nhiệm tiêu tốn của bạn khoảng 40-50 giờ chơi trong khi bạn có thể lướt nhanh qua DS3 chỉ trong vỏn vẹn trên dưới 12 giờ.

Tuy vậy, nếu bạn chỉ quan tâm đến các pha hành động cùng hệ thống vật dụng thì DS3 đáp ứng khá tốt. Người chơi yêu thích các pha cận chiến nên tìm đến lưỡi gươm của Lucas, Katarina là giải pháp tối ưu cho tấn công tầm xa với cung và súng ống. Reinhart Manx thiên về sử dụng phép thuật và Anjali chuyên dùng thương kết hợp với khả năng biến hình rất hữu dụng. 4 lớp nhân vật này đủ để thỏa mãn hầu hết các phong cách chơi của bạn nhưng hơi tiếc rằng bạn không có quyền đặt tên hoặc tùy biến ngoại hình của chúng. Sau khi chọn cho mình một nhân vật phù hợp, bạn sẽ chu du qua khắp các hang động, rừng sâu hiểm trở để đối mặt với đủ loại quái vật như những con nhện khổng lồ hay lũ xương khô đeo bám dai dẳng. Các màn đấu trùm cũng rất kịch tính với sự góp mặt của những tên phù thủy có khả năng dịch chuyển tức thời khá khó chịu, những tên đồ tể với sức mạnh khủng khiếp. Nhìn chung những trận đánh trong DS3 mang nhiều nét thú vị, độ thách thức tương đối song chưa đủ để làm khó các game thủ gạo cội.

Khi lên cấp, vẫn tồn tại hệ thống điểm số để bạn nâng cao các kĩ năng, tuyệt chiêu cũng như

các đặc tính khác của nhân vật. Có 6 loại quyền năng tấn công chia đều theo 2 hướng cận chiến và tầm xa đi kèm với 3 quyền năng phòng thủ. Bạn chỉ việc sử dụng chúng kết hợp với các đòn tấn công vật lý thông thường để giao đấu hiệu quả hơn với kẻ địch, như vừa vung kiếm vừa xài phép hồi máu hay triệu tập hỏa khuyển để giúp bạn bình loạn chiến trường. Mọi thứ diễn ra khá trôi chảy trên hệ console nhưng bạn sẽ gặp nhiều bất tiện khi chơi trên PC. Nếu như ở các bản trước, bạn dùng chuột để thao tác với tất cả mọi thứ thì trong DS3, nhân vật của bạn chỉ có thể tấn công sau khi bạn điều hướng nhân vật mặt đối mặt với kẻ địch thay vì nhường phần việc đó cho cơ chế tự động khóa (autotargeting) như trên Xbox 360 hay PS3. Tương tự bạn phải di chuyển đến gần và nhấn phím để mở các rương đồ hoặc thu nhặt vật dụng trên nền đất. Bạn có thể khắc phục bằng cách trang bị cho mình một chiếc gamepad, nhưng đối với những ai chỉ dùng bàn phím và chuột thì đây quả là cực hình, nhất là khi game không cho phép bạn đặt lại các thiết lập phím.

Đó vẫn chưa phải là điều tệ nhất của DS3, trong chế độ chơi đơn số lượng thành viên trong nhóm giảm xuống 2 thay vì 4 như trước. Bạn cũng không còn nắm quyền điều khiển toàn bộ thành viên ngoại trừ nhân vật mà bạn lựa chọn lúc đầu game. Tuy bạn có thể thay đổi nhân vật song hành với mình nhưng như thế sẽ hạn chế sự đa dạng trong lối chơi vốn rất được yêu thích ở DS1 và DS2. May thay một số ưu điểm của seri vẫn được duy trì như hệ thống màn chơi xuyên suốt. DS3 là một tập hợp rất nhiều hầm ngục u tối, các khu vực kết nối liền mạch với nhau nên bạn sẽ không phải bắt gặp những màn hình tải game chậm chạp khi chuyển cảnh. Dù phải trả giá bằng việc đôi khi nhịp game bị giật hoặc chậm hẳn lại nhưng chúng ảnh hưởng đến trải nghiệm của bạn không nhiều. Điểm khó chịu lớn nhất chính là camera quá ư bất tiện khi nhiều lúc tự động điều chỉnh trong khi bạn cần một góc nhìn rộng, cố định hơn để quan sát cục diện trận đánh.

Âm chỏi hình

Khoảnh khắc tuyệt vời nhất đối với đồ họa trong DS3 nằm ở công đoạn chứng kiến sự chuyển mình của nhân vật thông qua các bộ áo giáp "khủng". Ví dụ bộ cánh đầu tiên của Anjali trông rất tầm thường, thế nhưng bạn sẽ phải trầm trồ vui sướng khi ngắm nhìn vẻ đẹp đầy phong cách của cô ta khi Anjali diện những trang phục cao cấp về cuối game. Môi trường màn chơi từ vẻ u ám của hầm ngục cho đến nét sáng sủa nhưng mờ ảo của các cánh rừng đều rất đẹp mắt và chi tiết. Hiệu ứng ánh sáng tuyệt đẹp thể hiện qua các đòn đánh phép thuật hay ánh lửa bập bùng trong ngục tối góp phần rất lớn chinh phục khía cạnh thị giác của người chơi. Âm thanh hoàn thành đủ vai trò của nó. Giai điệu khi thì dồn dập, nhanh gọn, lúc khác lại bay bổng với những bản giao hưởng nhẹ nhưng thiếu một phong cách riêng vì bạn sẽ cảm thấy sự nhàm chán quen thuộc vì đã từng nghe những bản nhạc tương tự ở nhiều tựa game khác.

ƯU:
- Đồ họa bắt mắt.
- Hệ thống vật dụng khá phong phú.
- Chế độ combat tốt.

KHUYẾT:
- Góc nhìn camera gây nhiều bất tiện.
- Chế độ co-op nhiều hạn chế, kém hứng thú.
- Cốt truyện mờ nhạt.

Hay nhưng chưa đủ

Đến với DS3, hẳn nhiều người đặt rất nhiều kì vọng vào nó để có thể tiếp tục cuộc hành trình thần thoại kéo dài đã gần 9 năm. Buồn thay những gì bạn nhận được lại là một chuyến phiêu lưu ngắn ngủi và một lối chơi thiếu đột phá. Nếu xét các tiêu chuẩn thông thường thì DS3 là một tựa game khá, bạn cũng không nhất thiết phải hoàn thành cả 2 phiên bản đầu tiên để có thể hiểu và cảm nhận trọn vẹn những ưu khuyết điểm của DS3. Nhưng nếu đã từng chơi qua chúng và so sánh, hẳn đa số mọi người sẽ không khỏi ít nhiều thất vọng vì sự thiếu vắng của quá nhiều giá trị truyền thống từng làm nên tên tuổi seri DS.

ĐẮC HOÀI

TERRARIA
THẾ GIỚI TERRARIA

Một game hay không nhất thiết cần phải có đồ họa cao cấp và Terraria là minh chứng rõ ràng nhất cho luận điểm đó. Với đồ họa 2D đơn giản nhưng game lôi cuốn người chơi bởi một thế giới đầy màu sắc, hấp dẫn cùng nhiều bất ngờ mà ai cũng muốn tự mình khám phá ngay...

Theo xu thế hiện nay, khi mà các nhà phát triển game luôn muốn cuốn hút các game thủ khó tính bởi những hình ảnh đỉnh cao của công nghệ 3D, những cuộc chiến rực lửa mang phong cách phim ảnh hay hiệu ứng âm thanh thật hoành tráng thì nhà phát triển Independent lại đi ngược với những tiêu chí đó bằng việc cho ra đời Terraria. Mang âm hưởng của xu hướng retro, Terraria đã thành công trong việc làm hài lòng một số lượng lớn người chơi nó từ lúc phát hành đến nay. Game cung cấp khả năng tùy biến nhân vật phong phú, thế giới trong game được tạo ra một cách ngẫu nhiên tạo nên trải nghiệm mới ở mỗi lần chơi khác nhau, quan trọng hơn cả là game mang đến cho ta một hệ thống chế tạo vật dụng, công cụ, vũ khí vô cùng đa dạng để phục vụ cho cuộc sống ngày và đêm theo thời gian thực trong game. Vậy còn chần chờ gì mà các bạn không cùng tôi khám phá thế giới kỳ diệu Terraria, và tôi tin rằng chúng ta sẽ bị nó cuốn hút khá lâu đấy.

Gươm, búa và cuốc

Việc đầu tiên mà bạn cần làm là tạo hình cho nhân vật và chọn kích thước màn chơi theo sở thích của mình. Bối cảnh ban đầu của game khá đơn giản, nhân vật của bạn được ném vào giữa một thế thới đầy màu sắc của các khối điểm ảnh (pixel) mà Terraria tạo ra một cách ngẫu nhiên. Ban đầu nhân vật chính chỉ được cấp ba dụng cụ đơn sơ nhất: một thanh gươm, một cây búa và một cây cuốc. Đây quả là một tình huống khó khăn đối với người chơi khi bạn phải đối mặt với một thế giới thật rộng lớn và mơ hồ chưa biết phải làm gì với hàng tá câu hỏi lẩn quẩn trong đầu mình lúc này. Nhưng đây có lẽ cũng là một điều thú vị mà game mang đến: một thế giới tự do, tùy theo trí tưởng tượng của mỗi người mà bạn sẽ phải sống và xây dựng nó như thế nào. May mắn thay là game cung cấp một người hướng dẫn sẽ đồng hành cùng bạn ngay từ những màn chơi đầu, đây cũng như là tính năng trợ giúp (Tutorial) của game nhưng không xuất hiện một cách bình thường trong hệ thống menu. Bạn có thể tham khảo được nhiều thứ bổ ích từ anh chàng hướng dẫn đó.

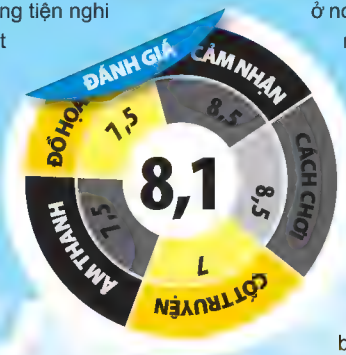
Hệ thống điều khiển nhân vật và menu chính của game là sự kết hợp đơn giản giữa bàn phím và chuột. Bàn phím giúp di chuyển nhân vật, ngoài ra bạn có thể dùng các phím số để thay đổi nhanh chóng công cụ muốn dùng, thao tác với hệ thống chế tạo vật dụng, vũ khí. Chuột giúp người dùng tương tác vào các đối tượng mà nhân vật muốn nhắm vào như cây cối, đất, đá, quái vật, hoặc thay đổi vị trí các vật dụng trong hành trang của bạn. Quay lại với những công cụ thô sơ ban đầu, gươm để chống lại kẻ thù, búa để chặt cây và cuốc để đào đất đá. Công việc trước tiên bạn phải làm là dùng các công cụ đó để khai thác các tài nguyên có sẵn trong thế giới Terraria như gỗ, đất, đá, nấm... Tuy nhiên một lời khuyên cho bạn là khi màn đêm bắt đầu buông xuống và bao phủ vùng đất tươi đẹp này thì bạn nên nhanh chóng tìm một nơi thích hợp để trú ẩn. Bởi vì ban đêm là lúc bọn zombie, lũ quái vật bắt đầu đi tìm thức ăn và bạn sẽ trở thành món mồi ngon cho chúng. Ngược lại nếu đủ can đảm, bạn có thể cầm vũ khí lên và đối phó với bọn chúng trong đêm tối. Sự can đảm đó của bạn chắc chắn sẽ được đền đáp xứng đáng thông qua những khoản tiền thưởng, những món đồ rơi hiếm ra từ lũ quái vật. Giá trị tiền thưởng cũng như đồ đạc tùy vào cấp độ cao thấp của quái vật.

Tại Terraria, ban ngày là khoảng thời gian mà bạn có thể tự do khám phá thế giới xung quanh, khai thác tài nguyên, hạ gục một số quái vật yếu ớt chỉ xuất hiện

Phát triển: Independent
Phát hành: Independent
Thể loại: 2D Platform
Ngày phát hành: 16/05/2011
ESRB: Everyone

CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
OS: Window XP, Vista, Win 7
CPU: Pentium 4 1,6GHz
RAM: 512 MB
VGA: 128MB
DirectX®: 9.0c trở lên

ban ngày, xây dựng nên nên căn nhà thực thụ để giúp bạn nghỉ ngơi sau những giờ làm việc vất vả hay trú ẩn khi màn đêm về. Hơn nữa, xây dựng một lâu đài hoành tráng với đầy đủ vật dụng tiện nghi có thể thu hút được một lượng NPC phong phú (người hướng dẫn, y tá, thợ dệt, ông lão…) và chúng sẽ trao đổi mua bán một số vật dụng với bạn. Màn đêm ở Terraria ban đầu có thể đáng sợ với những người chơi mới, vì lúc này bạn chưa được trang bị những vũ khí mạnh mẽ nên bạn có thể gặp nhiều khó khăn khi đối đầu với một hệ thống quái vật đa dạng mà game mang đến. Nhưng đến một lúc nào đó, khi mà bạn đã trang bị gần như trọn vẹn cho nhân vật của mình thì mọi thứ xem ra đã dễ dàng hơn nhiều.



Nơi chỉ có bóng đêm

Định nghĩa ngày và đêm chỉ đúng với cuộc sống đang diễn ra trên mặt đất. Còn khoảng không gian phía bên dưới lòng đất mà Terraria cung cấp cho người chơi thì sao? Dường như nơi đây màn đêm luôn bao phủ, nhân vật của bạn cần phải mang theo những ngọn đuốc thì mới có thể khám phá được hết nét thú vị ở nơi tối tăm này. Lòng đất là nơi xuất hiện nhiều thứ gây bất ngờ cho bạn, từ những tài nguyên khoáng sản hiếm có như Diamond, Shapphire, Ruby… cho đến các loại quái vật nguy hiểm như những bộ xương khô, những chú sâu khổng lồ luôn rình rập bạn và tấn công bạn ngay khi bạn sơ hở. Hãy can đảm lên, chiến đấu với bọn quái vật dưới lòng đất khi bạn đã đủ mạnh, hạ được chúng bạn sẽ có thêm tiền thưởng và tài nguyên, tuy nhiên nếu không may hy sinh bạn cũng phải mất một lượng tiền kha khá. Nghe có vẻ thú vị, nhưng mức độ hấp dẫn còn tùy ở mức độ trải nghiệm và sáng tạo của bạn. Ở Terraria, bạn hãy tự tin làm những điều mình muốn vì tự tạo ra mọi thứ là cái mà game muốn mang đến cho các bạn.

Game cung cấp cho người chơi 2 chế độ là chơi đơn và chơi mạng, giúp các bạn có thể giải trí cá nhân hoặc theo nhóm. Hình ảnh và âm thanh không phải là thế mạnh của game. Một nền đồ họa không đẹp nhưng chấp nhận được cho thể loại sandbox. Số lượng nhạc nền không nhiều nhưng thay đổi theo thời gian ngày đêm, hiệu ứng âm phù hợp với hoạt động của nhân vật và quái thú trong game. Xây dựng, chiến đấu và khám phá là cái mà có lẽ người chơi thích hơn cả. Thuộc thể loại platform pha lẫn nhập vai phiêu lưu, Terraria đưa người chơi đi từ bất ngờ này đến bất ngờ khác. Một khi bạn đã bước chân vào một nơi mới trong game với những thú vị phía trước, bạn thật sự không thể dứt khỏi nó. Hãy đến với vùng đất Terraria trong những thời gian giải trí sau một ngày vất vả bộn bề công việc, tôi tin rằng những gì mà Independent mang đến sẽ không làm bạn thất vọng đâu.

NGUYÊN TÙNG

ƯU:

- Hấp dẫn trong chuyến phiêu lưu tìm kiếm cái mới.
- Cách chơi rất đơn giản.
- Chế độ chơi mạng lôi cuốn.

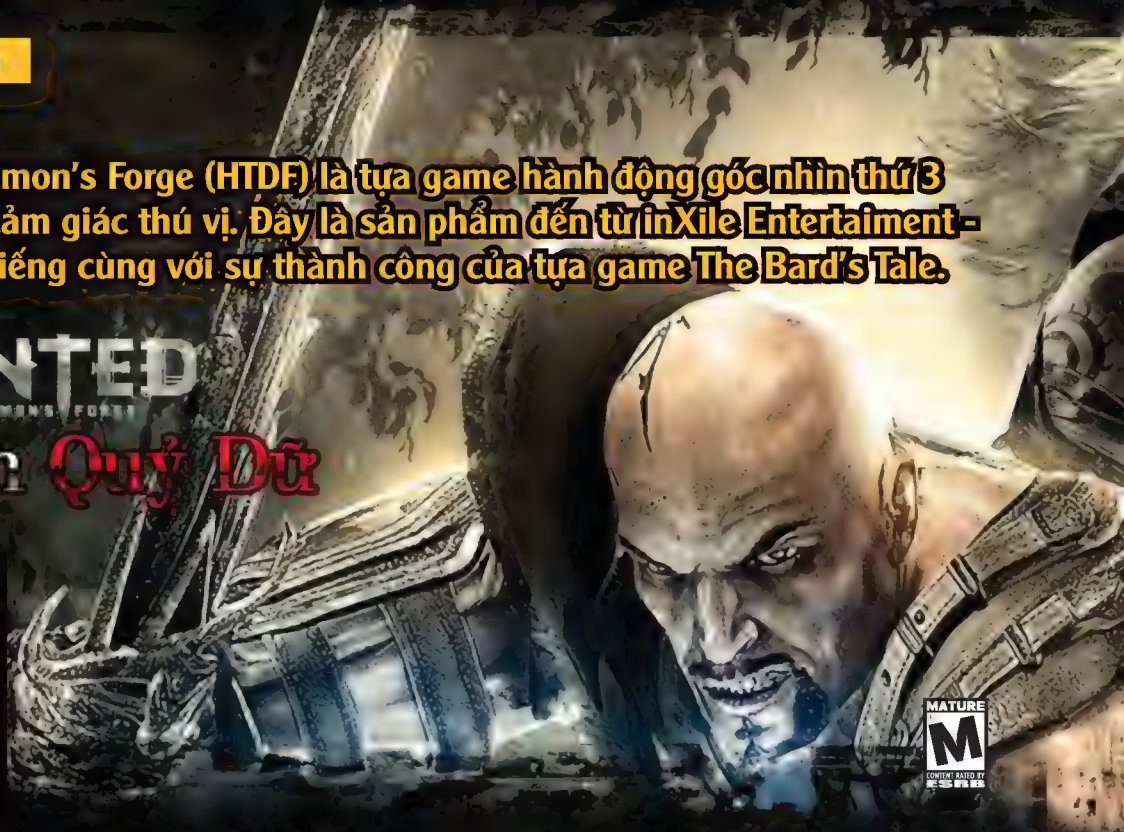
KHUYẾT:

- Hình ảnh, âm thanh chưa thật sự cuốn hút.
- Không có hướng dẫn ban đầu.
- Mô tả cốt truyện, nhiệm vụ còn sơ sài.

Hunted The Demon's Forge (HTDF) là tựa game hành động góc nhìn thứ 3 mang lại nhiều cảm giác thú vị. Đây là sản phẩm đến từ inXile Entertaiment - studio rất nổi tiếng cùng với sự thành công của tựa game The Bard's Tale.

HUNTED THE DEMON'S FORGE

Thợ Săn Quỷ Dữ



Phát triển: inXile entertainment
Phát hành: Bethesda Softworks
Thể loại: Action RPG
Ngày phát hành: 31/05/2011
ESRB: Mature
CẤU HÌNH TỐI THIỂU:
BLX: Dual Core 2.0 Ghz
Ram: 2 GB
VGA: 256 MB (Shader 3.0)
HDD: 4 GB

Khi The Bard's Tale ra mắt trong thời điểm năm 2004, người viết không khỏi ấn tượng với số lượng đĩa lên đến 10 CD (thời điểm DVD còn chưa thịnh hành như bây giờ). Tuy nhiên, hẳn với những ai chịu khó ngồi cài ngần ấy đĩa sẽ không phải thất vọng với chất lượng mà trò chơi mang lại. Do đó, không có gì lạ khi HTDF được rất nhiều người chơi đón nhận ngay khi vừa ra mắt.

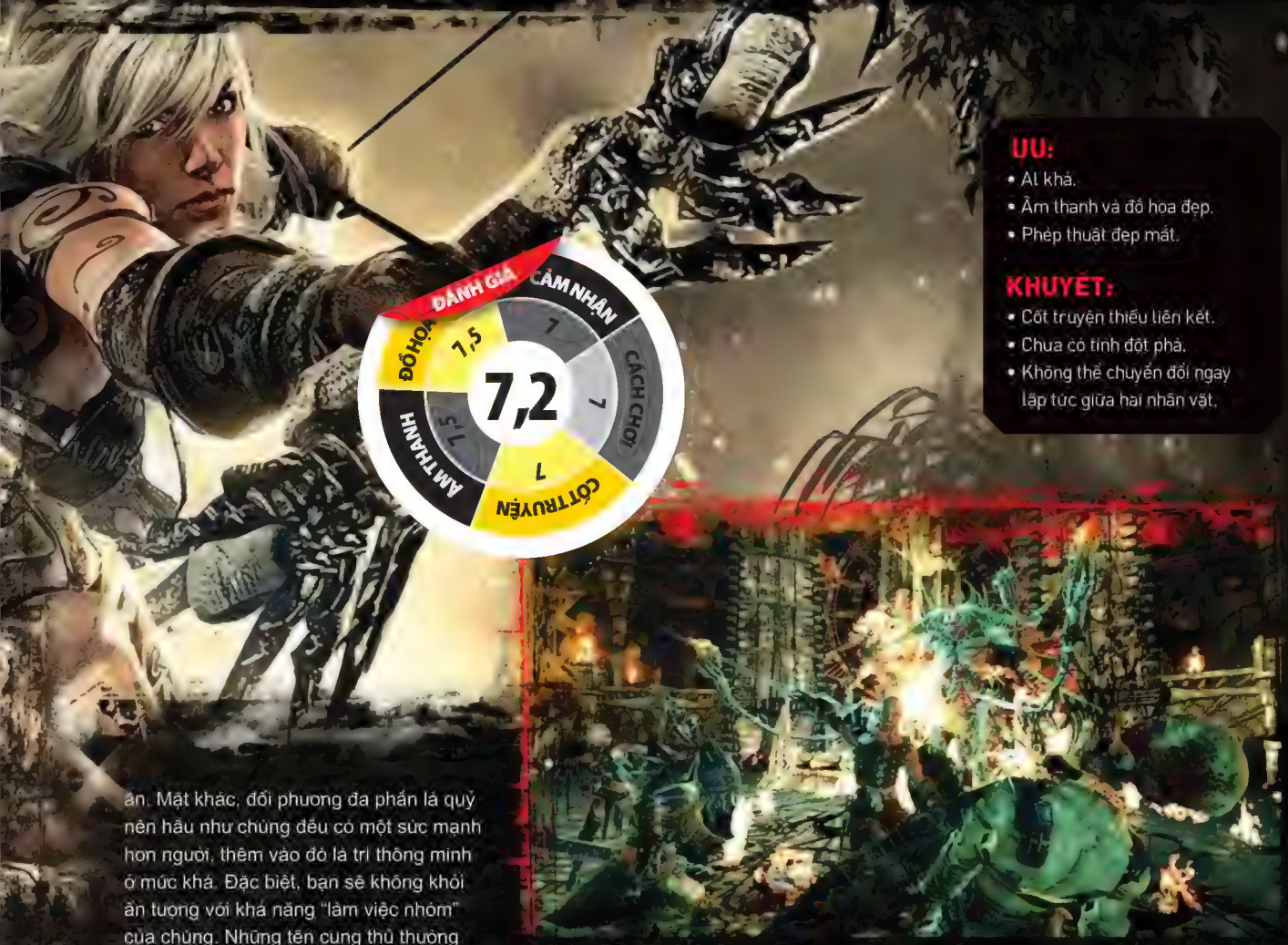
Bí mật "hòn đá chết"

Bối cảnh của HTDF được đặt trong thế giới pháp thuật đầy ma quái, nơi mà quỷ dữ xuất hiện ở mọi nơi. Cốt truyện của game xoay quanh cuộc tìm kiếm cổ vật của hai nhân vật E'lara và Caddoc. Chiến binh Caddoc có ngoại hình và giọng nói khiến nhiều người nghĩ đến nhân vật Kratos (God of War). Mặt khác, hành động của nhân vật này cũng thiên nhiều về sức mạnh. Nhân vật thứ hai là một nữ cung thủ tộc Elvin đầy xinh đẹp nhưng không kém phần tài phép. Cả hai nhân vật đều có thể sử dụng cung và kiếm như nhau nhưng khác nhau ở uy lực khi ra đòn. Chẳng hạn, Caddoc được trang bị một chiếc nỏ với kỹ năng và mức sát thương thấp trong khi vũ khí chính dùng trong cận chiến lại có uy lực rất cao. Cây cung của E'lara chỉ cần nhìn sơ cũng biết là dành cho dân "chuyên nghiệp" thì trái lại khả năng sử dụng vũ khí cận chiến của cô nàng giống như chỉ mang tính tự vệ khi địch thủ tiến đến quá gần.

Người chơi có thể chuyển đổi qua lại giữa hai nhân vật nhưng sẽ mất chút ít thời gian, thường là khi bắt đầu một màn chơi mới hay những nơi cần dùng kỹ năng của nhân vật đó. Đồng thời hai nhân vật cũng mang một số trọng trách riêng phù hợp với thể trạng của mình. Ví dụ nếu mở cửa hay cần đẩy những tảng đá lớn thì bạn sẽ nghĩ ngay đến anh chàng cơ bắp Caddoc. Còn công việc cần sự khéo léo như dùng mũi tên lửa để thắp sáng các ngọn đuốc thì E'lara chắc chắn là người cầm trịch. Do đó, hầu như người chơi luôn có sự chuyển đổi để thực hiện các hành động cần sự kết hợp giữa hai nhân vật. Tuy nhiên, vật được coi là quan trọng nhất trong trò chơi có tên gọi "deathstone". Bởi thông qua nó mà hai anh hùng của chúng ta giải quyết được các câu đố nhằm tiếp tục chặng hành trình hoặc nhận được các đồ vật khủng. Ngoài ra, chúng còn được sử dụng để trò chuyện với người chết, bởi họ sẽ cung cấp manh mối bằng âm thanh và hình ảnh để người chơi có thể nắm bắt được phần nào khó khăn phía trước. Các "deathstones" cũng dẫn người chơi đến những phần thưởng lớn và giúp giải mã nhiều bí ẩn. Dĩ nhiên, "deathstones" không phải là nhân vật duy nhất có mặt trong HTDF, bởi ngoài chúng còn có các tinh thể để nâng cấp vũ khí.

Đối đầu quỉ dữ

Điều cần nhất trong HTDF là sự tỉnh táo khi phải đối mặt với kẻ địch. Bởi chúng không hề là những tay mơ trong việc phục kích, nhất là khi còn có bóng đêm làm bầu bạn. May thay, trước khi kẻ địch xuất hiện, người chơi luôn được cảnh báo trước vài giây bằng một số dấu hiệu như: âm thanh hay các tín hiệu đặc biệt trên màn hình. Dĩ nhiên, để tăng độ khó thì về sau, sự nhanh nhẹn của đối thủ sẽ khiến các cảnh báo trở nên kém hiệu quả. Do đó, cách tốt nhất khi nghe âm thanh lạ, bạn nên giơ khiên ra đỡ trước cho chắc



ƯU:
- AI khá.
- Âm thanh và đồ hoạ đẹp.
- Phép thuật đẹp mắt.

KHUYẾT:
- Cốt truyện thiếu liên kết.
- Chưa có tính đột phá.
- Không thể chuyển đổi ngay lập tức giữa hai nhân vật.

ăn. Mặt khác, đối phương đa phần là quỷ nên hầu như chúng đều có một sức mạnh hơn người, thêm vào đó là trí thông minh ở mức khá. Đặc biệt, bạn sẽ không khỏi ấn tượng với khả năng "làm việc nhóm" của chúng. Những tên cung thủ thường đứng ở những nơi rất khó tiếp cận, nhất là tại cửa sổ các căn nhà trống. Trong khi những tên lính phía dưới thường bao vây xung quanh chứ không tấn công một phía cố định. Trái với trường hợp "đứng chờ tới lượt" như trong các tựa trò chơi khác, đa phần khi bao vây tấn công người chơi chúng thường tấn công gần như cùng lúc. Nếu bạn chỉ tập trung chú ý vào một tên lính cố định thì những tên còn lại sẽ khiến bạn phải hối hận. Đây chính là một điểm gây khó khăn nhưng cũng làm tăng tính thú vị khi mà bạn cần phải kết hợp cả công và thủ trong các cuộc chiến.

Sự sáng tạo thiên phú

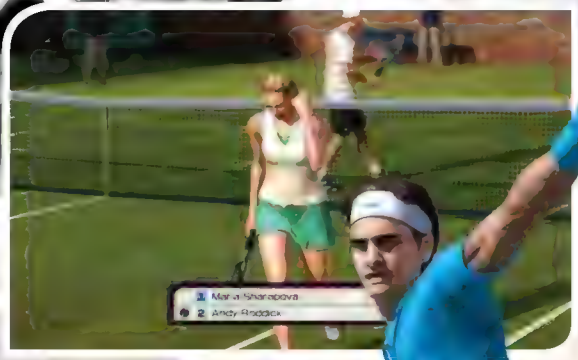
Yếu tố sáng tạo chính là thứ đầu tiên giúp game thủ nhớ đến inXile Entertaiment. Chính vì thế không có gì ngạc nhiên khi bạn sẽ bắt gặp một vài yếu tố mới trong HTDF. Điển hình là khi lụm lặt các vật dụng dọc đường đi thì chỉ số giữa hai món đồ gần như xuất hiện ngay lập tức để người chơi so sánh chứ không cần phải cất vào khay chứa đồ mới theo dõi được. Trong các pha đối đầu với đối thủ mạy, người chơi sẽ được cung cấp một số khả năng đặc biệt. Chẳng hạn, khả năng bắn các mũi tên băng, lửa khác nhau của E'lara hay tạo ra một trường lực nhấc bổng các đối thủ như Caddoc. Tuy chỉ giới hạn 3 kỹ năng cho mỗi nhân vật nhưng chúng đó cũng là quá đủ để người chơi có thể áp dụng các chiến thuật khác nhau. Ngoài ra, nếu để ý kỹ những nơi đối phương tập trung đông đúc luôn có các ụ lửa mà khi bắn vào chúng sẽ phát nổ giúp bạn giảm bớt được một lượng quân địch khá khá. Người chơi cũng cần tận dụng các rào gỗ hay bờ đá để ẩn nấp trước những cuộc tấn công ào ạt của đối phương. Khi bị tấn công và dồn ép khá nhiều thì màn hình sẽ đổi màu cho đến lúc người chơi không còn khả năng hoạt động thì khung hình chuyển sang đỏ thẫm. Đến lúc này bạn hãy nhanh chóng nhấn "Space" để đồng đội cứu viện kịp thời, nếu không người chơi sẽ quay lại điểm checkpoint gần nhất.

Đậm chất huyền bí

Được xây dựng trên nền tảng Engine Unreal đã làm nên thành công của dòng game Gears Of War cũng như tựa game BulletStorm mới phát hành gần đây, người chơi sẽ không phải thất vọng về chất lượng đồ họa trong game. Ngay từ khung cảnh đầu tiên chi tiết ngọn đuốc trên tay nhân vật gần như lột tả được toàn bộ sức nóng của lửa khi mà từng tàn lửa cứ rơi xuống theo mỗi bước chân của nhân vật chính. Và khi vào dưỡng hầm tăm tối với đầy mạng nhện phủ kín lối đi, ngọn đuốc lại một lần phát huy công dụng, giúp mở rộng tầm nhìn cũng như bước tiến của nhân vật. Do đó, dù mang một màu sắc khá tăm tối nhưng người chơi vẫn có thể cảm nhận sự chi tiết mà HTDF mang lại. Âm thanh trong trò chơi cũng không có gì phải phàn nàn với những tiếng động nhỏ nhất cũng được chăm sóc khá tỉ mỉ như: tiếng bước chân, tiếng kêu đầy đe dọa của những con quỷ trong đêm tối… Tuy nhiên, so với The Bard's Tale thì hậu bối HTDF vẫn chưa làm được gì nhiều để khiến trò chơi tạo được dấu ấn riêng. Thêm vào đó, cốt truyện càng về sau càng rắc rối bởi các tình tiết thiếu sự gắn kết phần nào gây khó khăn cho người chơi nếu muốn tìm hiểu sâu vào cốt truyện. Còn những nét mới trong trò chơi vốn dĩ cũng đã được rất nhiều tựa game khác áp dụng. Việc đầu tư mỗi thứ một ít đã phần nào khiến HTDF trở thành một trò chơi được pha trộn nhiều ý tưởng nhưng chúng lại thiếu sự liên kết hay đơn giản là chưa được đầu tư thật sự hiệu quả. Thế nên nếu bạn muốn tìm lại anh chàng nghệ sỹ lang thang Bard trong The Bard's Tale thì bạn sẽ phải thất vọng.

NGUYỆT QUỲNH

Làng bạnh nỉ ảo Virtua Tennis 4™



VIRTUA TENNIS 4		
PHÁT TRIỂN	SEGA	CẤU HÌNH TỐI THIỂU
PHÁT HÀNH	SEGA	• CPU: Core 2 Duo 2Ghz • RAM 1GB • Card âm thanh và card đồ họa tương thích DirectX
THỂ LOẠI	Sports	
NGÀY PHÁT HÀNH	2011	
TUỔI (ESRB)	M	
HỆ MÁY	Sports	

Rất hiếm khi thế giới được chứng kiến nhiều tài năng như thời điểm hiện tại. Còn nhớ lúc trước các tay vợt đứng đầu trong bảng xếp hạng ATP (bảng xếp hạng các tay vợt hàng đầu thế giới) dù cố gắng đến mấy cũng không thể cùng lúc vô địch ở cả hai mặt sân là: sân cỏ và sân đất nện. Trong khi hiện nay có rất nhiều tay vợt làm được điều đó. Đồng thời đây cũng là lúc một loạt các tài năng cùng xuất hiện như: Rafael Nadal, Roger Federer, Novak Djokovic hay Andy Murray.

SỰ NGHIỆP CHÔNG GAI

Dĩ nhiên ngay từ lúc tham gia vào cuộc chơi bạn sẽ phải đứng trước khá nhiều lựa chọn. Chẳng hạn như tham gia trực tiếp vào các hình thức đấu khác nhau với nhiều thể loại đa dạng, còn không thì bạn có thể bắt tay ngay vào việc xây dựng một sự nghiệp lẫy lừng mới cho riêng mình. Nếu bạn đã có chỗ đứng trong làng quần vợt thì sẽ dễ thở hơn rất nhiều. Còn đối với một tay vợt vô danh, người chơi phải đối mặt với rất nhiều vấn đề, thậm chí tưởng chừng hết sức đơn giản. Bạn sẽ xách vali du hành theo bốn giải đấu lớn và danh giá nhất trong năm tại bốn địa điểm là: Anh, Pháp, Mỹ, Úc. Vì không phải là tay vợt hạt giống nên chuyến hành trình chinh phục các Grand Slam không phải trong một sớm một chiều. Bạn sẽ được quan sát một bản đồ thu nhỏ các vị trí mà người chơi có thể ghé qua, đây là một điểm khá thú vị vì nó giúp bạn không cảm thấy bị bó buộc theo một khuôn mẫu đã định sẵn.

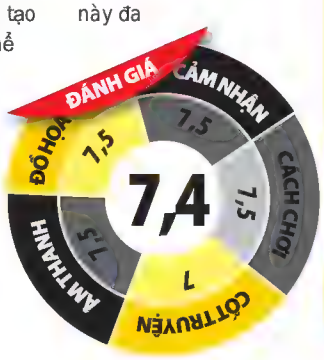
TRONG VÀ NGOÀI SÂN TENNIS

Suốt hành trình đến với sân vận động trung tâm, nơi nhân vật của bạn sẽ gặp các tên tuổi hàng đầu có rất nhiều điểm cần khám phá. Hành trang cho một tay mơ có thể rất cần một người quản lý, tuy nhiên giá thuê trong game thật sự khá "chát". Trong khi kết thúc một giải đấu số tiền bạn được thưởng (trừ những giải lớn) quả thật không đáng là bao. Bởi còn rất nhiều thứ mà người chơi phải chi trả như: phí sinh hoạt, phí di chuyển,... Cũng cần lưu ý rằng nhân vật của bạn sẽ có những hoạt động khá giống một tay vợt bình thường ngoài đời thật. Do đó, nếu bạn thi đấu với mật độ quá dày mà không quan tâm đến tình trạng sức khỏe sẽ làm cho nhân vật trở nên chậm chạp trong các trận đấu và thất bại là điều tất yếu. Tuy nhiên, càng về sau sức khỏe của nhân vật sẽ tăng cao hơn bởi đã dày dạn kinh nghiệm trận mạc. Dù sao đây cũng là điều không quan trọng lắm vì chỉ cần bạn chi tiền để di chuyển đến các điểm nghỉ dưỡng thì nhân vật sẽ hồi phục thể lực ngay lập tức. Khi trở nên nổi tiếng người chơi có thêm một số công việc cần làm như: trả lời thư người hâm mộ, tham gia các hoạt động xã hội, đóng góp cho quỹ từ thiện,...

GIẢM MÔ PHỎNG, TĂNG MAY MẮN

Khác với các phiên bản gần đây với lối chơi định hình khá hữu hiệu bằng việc dùng "thanh thời điểm" với con trỏ chạy liên tục. Khi người chơi canh và nhấp chính xác thì tốc độ bóng sẽ đạt mức cao nhất. Dù mang tính chất năm ăn năm thua, thế nhưng với cách làm này vẫn giúp bạn có một khái niệm nhất định về những cú Top Spin đỉnh cao, đi kèm với khả năng chống đỡ gần như không thể. Trong khi Virtua Tennis 4 (VT4) lại áp dụng một hình thức hoàn toàn khác, tất cả chỉ có thể trông chờ vào hai chữ "may mắn". Bởi khi nhân vật bạn điều khiển tạo được một pha bóng gần như không thể chống đỡ, thì lập tức sẽ có một đoạn phim cắt cảnh báo cho bạn biết đây là một pha bóng xuất thần. Tuy nhiên, chúng chỉ thật sự nguy hiểm khi đối phương không đứng ở gần vị trí bóng còn nếu đối phương đã đoán được ý đồ của bạn thì pha bóng trên cũng không khó là bao.

Trong VT4 có bốn cách đánh thông dụng là: Slice Shot, Top Spin Shot, Lob Shot, Super Shot. Tuy nhiên, ngoài Lob Shot (lốp bóng) có thể dễ dàng nhận biết thông qua độ cao của bóng thì các cú đánh còn lại gần như tương tự nhau. Mặc dù, tốc độ của một cú Super Shot có mạnh hơn đôi chút nhưng trò chơi lại có những điểm gây ra ức chế khá nhiều cho người chơi. Chẳng hạn, như bạn đã dồn được đối phương vào một góc, chạy lên bao lưới và đánh banh vào góc còn lại. Tuy nhiên, dù đã thử đủ mọi cách thì trong tình huống này đa phần vẫn xảy ra hiện tượng bóng bay rất nhẹ hoặc đánh ra ngoài trong một tình huống ăn điểm mười mươi như vậy. Trong tình huống khác thì đôi khi bạn chạy thật nhanh để cứu banh ở phần sân bên kia nếu chạy lỡ đà dù chỉ đôi chút thì ít khi bạn có thể đỡ được banh bởi sẽ xảy ra hiện tượng đỡ hụt khá vô duyên.



ƯU

- Đồ họa đẹp mắt.
- Mức thử thách cao ở chế độ "very hard".
- Nhiều mini game thử thách.
- Đánh đôi thú vị.

KHUYẾT

- Còn vài lỗi gây ức chế.
- Chưa thật sự thuyết phục như Stop Spin. Lực các cú đánh chưa thể hiện chính xác.
- Vài tình huống còn mang tính "may rủi" cao.

DUYÊN DÁNG TENNIS

Quang cảnh các trận đấu trong VT4 mang tông màu sáng khá đẹp mắt. Các tay vợt trong trò chơi cũng có những biểu hiện khá quen thuộc, rất giống với nhân vật đại diện ngoài đời thực. Chẳng hạn như thói quen vuốt tóc của Sharapova hay cách ăn mừng chiến thắng của Djokovic. Tuy nhiên, sau mỗi pha bóng, các tay vợt đều có động tác tung hứng vợt biểu diễn khá giống nhau. Âm thanh trong các trận đấu tuy còn khá mờ nhạt nhưng không đến nỗi quá tệ. Xét cho cùng khoảng cách giữa hai trò chơi tuy không thật sự quá xa vời nhưng cũng là điều đáng báo động cho VT4. Mặc dù vậy vẫn không thể phủ nhận VT4 vẫn có một sức hút khó cưỡng lại với các tín đồ banh nỉ. Do đó, việc chuẩn bị hành trang lên đường tham gia bốn giải Grand Slam danh giá trong năm cùng VT4 sẽ không làm bạn thất vọng.

DUỆ LONG

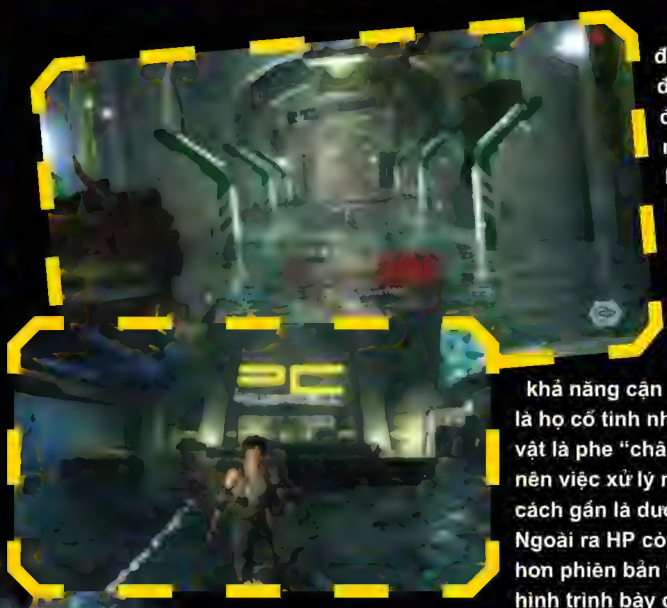
TÊN GAME: HYDROPHOBIA PROPHERCY
THỂ LOẠI: Phiêu lưu
PHÁT HÀNH: Xbox Live Arcade
PHÁT TRIỂN: Dark Engergy Digital
NGÀY PHÁT HÀNH: 09/05/2011
ESRB (TUỔI): M (Mature)
HỆ MÁY: PC

HYDROPHOBIA PROPHECY
ÁM ẢNH NƯỚC

Trong năm 2010 đã qua, Dark Energy Digital trình làng cộng đồng game thế giới một một sản phẩm mang tên Hydrophobia trên hệ máy Xbox. Thông qua những đoạn trailer, các game thủ hết sức bất ngờ trước hiệu ứng vật lý của yếu tố nước trong game. Tuy nhiên khi trải nghiệm game thì mọi thứ không thực sự như mong muốn. Biết được nhu cầu đó, Dark Engergy Digital đã thêm vào một số cải tiến trên bản PC giúp game hấp dẫn hơn, mặc dù sự cải thiện đó vẫn chưa đủ sức làm hài lòng các game thủ.

NỮ ANH HÙNG BẤT ĐẮC DĨ

Phiên bản trên PC được gọi là Hydrophobia Prophecy (HP), lấy bối cảnh tương lai không xa, khi mà dân số thế giới gia tăng với tốc độ chóng mặt. Mọi việc diễn ra trên một chiếc tàu khổng lồ mang tên The Queen of the World, chở trong mình năm "ông lớn" hay còn gọi là Five Founding Fathers, những kẻ tham nhũng thông đồng chia chác với nhau trong khi người dân phải vật lộn với cuộc sống mới có thể sinh tồn được. Bên cạnh đó, một nhóm khủng bố tự xưng là Malthusians (được đặt theo tên của Thomas Malthus, một chính khách đã tuyên đoán rằng sự gia tăng dân số sẽ vượt xa phát triển nông nghiệp) tấn công chiếc tàu. Vào vai Kate Wilson, bạn phải tìm cách thoát khỏi con tàu đồng thời lật tẩy âm mưu khủng bố này



và cứu thoát các hành khách, tuy rằng Kate vẫn bị một nỗi ám ảnh với nước trong quá khứ đem bám.

TRẢI NGHIỆM MỚI

Khi con tàu bị hư hại nặng do cuộc tấn công của nhóm khủng bố, Kate buộc phải di chuyển trong thân tàu bị cháy và ngập nước. Ý tưởng sử dụng engine vật lý cho nước thực sự mới mẻ, game thực sự tạo cho người những trải nghiệm thú vị. Trong khi làm nhiệm vụ, bạn phải chống chọi lại những tác động rất thực của dòng nước, chúng sẽ thường xuyên đẩy bạn ra xa, do đó phải rất khéo léo để giải được các câu đố và tìm giải pháp chiến đấu tối ưu nhất. Không chỉ cản phá người chơi một một cách hiệu quả, nước còn đóng vai trò là giải pháp không thể thiếu để vượt qua thử thách. Đôi lúc Kate phải phá hủy một phần thân tàu để nước tràn vào, nhờ vậy cô có thể bơi lên một vị trí nào đó hoặc với đến vật thể mà trước đó không thể chạm tay vào. Trong chiến đấu, khi làm phát nổ một thùng nhiên liệu đang trôi sẽ tạo ra một con sóng lớn làm địch thủ mất thăng bằng, hất văng hoặc thậm chí kết liễu chúng. Lối chiến đấu của HP cũng khá quen thuộc đối với những ai đã từng chơi game bắn súng nấp vật cảng. Tuy nhiên, điều khác biệt là lượng đạn có giới hạn và rất hiếm, đồng thời khẩu súng đầu tiên không thể tiễn địch thủ lên đường nếu không bắn nhiều lần, do đó bạn phải biết sử dụng môi trường xung quanh và ngắm thật chính xác. Có thể là do Dark Energy Digital quên không bổ sung khả năng cận chiến cho Kate, hoặc là họ cố tình nhận mạnh rằng nhân vật là phe "chân yếu tay mềm", cho nên việc xử lý mục tiêu ở khoảng cách gần là dường như không thể. Ngoài ra HP còn có nhiều hỗ trợ hơn phiên bản trước, ví dụ như màn hình trình bày có thêm lựa chọn bật và duy trì bản đồ đánh dấu vật thể, thay vì bạn phải dừng lại và dùng bản đồ phức tạp để tìm hướng, các điểm checkpoint cũng tốt hơn, bạn không còn phải chơi lại một khoản thời gian quá lâu mỗi khi Kate tử thương. Trong game cũng có những vật dụng để bạn sưu tầm và mở khóa các phòng, đặc biệt là Challenge Room, tại đây bạn sẽ chiến đấu với rất nhiều tên khủng bố và đạt được điểm cao nhất trong bản xếp hạn, yếu tố này giúp tăng giá trị chơi lại của game.

BỔ SUNG NHƯNG CHƯA ĐỦ

Nói một cách chính xác thì game không được cải tiến mà chỉ được thêm thắt và chỉnh sửa. Trên phiên bản PC, câu chuyện được lồng vào một số phim cắt cảnh cùng với nội tình bên trong âm mưu khủng bố. Thay vì chỉ tấn công con tàu, Malthusians còn nhắm đến mục tiêu khác, đó là đánh cắp công nghệ của The Queen of the World với mục đích vũ khí hóa nó. Thật đáng tiếc là tiềm năng những chi tiết mới này không được khai thác hết, đặc biệt là đoạn kết mới, mọi việc diễn ra bất chợt và không đúc kết được các dòng sự kiện. Ngoài những chi tiết trên, giọng nói của Scoot cũng thay đổi, và lần này thực sự là thay đổi lớn vì diễn xuất của người lồng tiếng khá tệ. Ở phiên bản gốc, các trận chiến gần cuối khá chật vật vì kẻ thù quá nhiều trong khi đạn dược lại rất hiếm hoi. Để giúp sức cho người chơi, ở phiên bản HP, Kate sẽ được bổ sung thêm sức mạnh điều khiển nước, nó cho phép cô đẩy nước trong môi trường, tạo ra những con sóng khổng lồ hất văng kẻ thù, ném vật thể và dồn những vệt dầu cháy về phía chúng. Tuy nhiên, người chơi sẽ gặp một số khó khăn khi phải thao tác nhanh vì bố trí nút chưa hợp lý, đồng thời người chơi sẽ ít có cơ hội chiêm ngưỡng Kate "hô phong hoán vũ" vì khả năng này được cung cấp vào giai đoạn gần cuối game. Bên cạnh đó, chi tiết nước cũng chỉ ngang bằng bằng với phiên bản trước, có chăng thay đổi thì cũng chỉ là giảm bớt kích thước của một số con sóng để giúp bạn dễ thở hơn, nút điều khiển khi bơi nhạy hơn, trên màn hình cũng xuất hiện một thước đo tượng trưng cho thời gian Kate có thể nín thở. Điều này tuy có giảm bớt độ khó của game, nhưng lại gặp một số lỗi như chuột và phím di chuyển bị treo đang khi bơi, buộc bạn phải load lại check point trước đó, đồng thời camera cũng trở nên khó chịu khi Kate nổi trên mặt nước.

ƯU	KHUYẾT
» Hiệu ứng vật lý nước ấn tượng	» Lỗi điều khiển khó chịu
» Chến độ Challenge Room thú vị	» Trận chiến nhàm chán
» Trải nghiệm mới cho người chơi	» Cốt truyện gò bó và kết thúc tệ

THẾ GIỚI CỦA NƯỚC

HP thực sự tạo ra được một môi trường đặc sắc và thú vị, tái hiện được sức mạnh của các dòng nước mà chưa có game nào đi tiên phong trong lĩnh vực này. Game rất thử thách; các trận chiến và giải đố phải hết sức cẩn thận vì chỉ cần một sơ xuất nhỏ sẽ làm cho nhân vật tử nạn. Cốt truyện của game đã được cải tiến so với phiên bản gốc và lôi cuốn hơn tuy vẫn chưa đạt được trình độ của một siêu phẩm. Không chỉ riêng engine vật lý, phần đồ họa của game cũng có thể được xem là tuyệt vời, nhưng với điều kiện người chơi phải sở hữu chiếc máy có cấu hình khá cao. Nhìn chung HP hứng thú hơn nhiều so với phiên bản tiền nhiệm trên Xbox Live Arcade và rất đáng thử qua đối với các fan của dòng game phiêu lưu.

THÁI BẮC

HYDROPHOBIA PROPHERCY

CẤU HÌNH TỐI THIỂU		
	CPU	Intel Core 2 Duo, AMD Athlon X2
	RAM	2 GB
	VGA	NVidia 8600GT bộ nhớ 512MB RAM/Radeon HD 3650 bộ nhớ 512MB RAM
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	08 GB

THÀNH TRÌ HAI THẾ GIỚI

Đơn giản nhưng có tư duy chiến thuật sâu sắc, các trò chơi theo phong cách "Tower Defense" (Thủ Thành) đã khiến SouthPeak Games cùng TopWare Interactive phát triển phụ bản của dòng game Two Worlds mang tên Two Worlds Castle Defense (TWCD).

TWO WORLDS CASTLE DEFENSE		
PHÁT HÀNH	SouthPeak Games	
PHÁT TRIỂN	TopWare Interactive	
THỂ LOẠI	Chiến lược	
NGÀY PHÁT HÀNH	17-05-2011	
TUỔI (ESRB)	M	
HỆ MÁY	PC	
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	P4 2,4GHz
	RAM	4 GB
	VGA	256MB
	OS	XP/Vista/Win7
	HDD	4 GB

ƯU	KHUYẾT
» Thử thách hấp dẫn. » Cấu hình đòi hỏi thấp.	» Màn chơi ít và chưa đa dạng. » Giá trị chơi lại thấp.

Trong TWCD nhiệm vụ đặt ra cho người chơi ở mỗi màn là tìm mọi cách bảo vệ đức vua của mình khỏi sự tấn công của quỷ dữ. Để thực hiện được điều này bạn phải dùng số tiền mà game cung cấp ở đầu mỗi màn để trang bị binh lính bảo vệ đức vua. Mỗi loại lính sẽ có sở trường riêng đòi hỏi bạn phải nắm bắt để khắc chế kẻ thù. Chẳng hạn như thầy tư tế tuy khả năng cận chiến kém nhưng có thể niệm phép làm chậm đối phương rất hữu dụng nếu bạn kết hợp với chiến binh để tấn công các con trùm dai máu, sức tấn công mạnh. Các thầy lang tuy không biết tấn công nhưng rất hữu dụng khi phe ta đối phó với số lượng đông quân địch bởi khả năng hồi phục sức khỏe cho binh lính và đức vua.

Do tiết tấu game diễn ra với tốc độ nhanh, bản đồ lớn không thể thu nhỏ, phóng to tùy biến như các game "Thủ Thành" khác nên TWCD cung cấp cho người chơi thêm vài tính năng thú vị khác. Điển hình như phím "Pause" tạm dừng game giữa chừng để quan sát diễn biến ở từng điểm chốt của quân lính nhằm vạch ra phương án tối ưu, hiệu quả đối phó với kẻ thù. Bên cạnh đó, trong thời gian tạm dừng game người chơi có thể hoán đổi vị trí của các nhân vật để tăng hiệu quả tấn công, phòng thủ thay vì phải bán rẻ rồi mua nhân vật mới để lấp vào chỗ trống như nhiều game cùng thể loại khác.

Sau mỗi đợt tấn công dựa vào tài điều binh khiển tướng (qua số binh lính tử nạn, lượng địch tiêu diệt được..) người chơi sẽ được nhận tiền thưởng và điểm thưởng. Với tiền thưởng bạn có thể tuyển mộ thêm binh lính, pháp sư mới hoặc nâng cấp kĩ năng, sức khỏe cho họ để cầm cự, chống đỡ lâu hơn trước những đợt tấn công nhiều thách thức, nguy hiểm trở về sau. Trong khi đó điểm thưởng sẽ giúp bạn thi triển các phép thuật cao cấp trong những tình huống bất khả kháng như binh lính tử trận quá nhiều hoặc đụng phải những tên trùm "khó xơi" chưa tìm ra cách hữu hiệu để giải quyết. Mặt khác điểm thưởng này sẽ giúp bạn so sánh với các game thủ trong server

Nằm trong nhóm game giá rẻ nên đồ họa và âm thanh của TWCD khó có thể đòi hỏi vẹn toàn như nhiều tựa game đình chi phí đầu tư cao khác trên thị trường nhưng điểm mạnh là tựa game của SouthPeak Games không quá kén phần cứng, chỉ cần cạc đồ họa onboard tầm Radeon HD 3200 và CPU hai nhân là bạn có thể yên tâm thưởng thức game. Đáng tiếc là lượng màn chơi trong game quá ít độ đa dạng chưa cao nên TWCD khó giữ chân game thủ được lâu và cạnh tranh tốt được với nhiều game cùng thể loại khác trên thị trường.

THANH NGỌC

TÊN GAME: Transformers: Dark of the Moon
THỂ LOẠI: Hành động
NHÀ PHÁT HÀNH: Activision
NHÀ SẢN XUẤT: High Moon Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 14/6/2011
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PS3

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

TRANSFORMERS DARK OF THE MOON

VÙNG TỐI CỦA MẶT TRĂNG

Điều khiển bạn "sung sướng" hơn cả nhân vật chính Sam Witwicky trong phim Transformer: Dark of the Moon (TDM) chính là cơ hội điều khiển các chú robot thuộc cả 2 phe Autobot và Decepticon.

Cốt truyện diễn ra trước sự kiện trong bộ phim cùng tên. Vì vậy, không thấy xuất hiện nhân vật Sentinel Prime, lão robot được mệnh danh là Einstein của Autobots, tác giả của công nghệ cấu không gian, cho phép dịch chuyển tức thời giữa các hành tinh với nhau.

Vùng tối của mặt trăng, dịch ra theo tên của tựa phim và game, chỉ đến cuộc chạy đua lên mặt trăng của 2 siêu cường Liên Xô và Mỹ. Ẩn trong bóng tối của mặt trăng là nơi con tàu The Ark đang nằm yên, chứa bên trong là công nghệ cấu không gian và thân xác của lão tướng Sentinel Prime, từng chỉ huy đạo quân Autobot trong cuộc chiến với Decepticon trên hành tinh Cybertron nhiều năm về trước. Cả Mỹ và Liên Xô đang khai thác và cất giữ những bí mật liên quan đến chiếc phi thuyền không gian The Ark.

Nếu như trong phim, nhân loại trục xuất Autobots nhưng các anh hùng máy này sau cùng đã quay lại sát cánh với con người để cứu thế giới thì trong game, mục tiêu khá đơn giản: truy lùng và tiêu diệt lũ robot thuộc phe Decepticon.

ƯU	KHUYẾT
» Lối chơi thân thiện, đơn giản » Khả năng biến hình của robot	» Nội dung gắn kết với cốt truyện chính còn sơ sài » Điều khiển xe hơi biến hình chưa được "nhuyễn".

CHIẾN ĐẤU TRONG 2 TRẠNG THÁI

Khởi động trò chơi người chơi sẽ nhập vai chú robot đáng yêu Bumble Bee. Đây chính là robot hộ công của nhân vật Sam Witwicky trong phim. Bạn sẽ được đào tạo các kỹ năng của robot, từ những cú tung mình tấn công đến các cú bắn phá kinh thiên động địa cũng như khả năng biến hình thành ôtô (trạng thái tàng hình Stealth).

Trong trạng thái biến hình thành xe hơi, Bumble Bee hay các robot khác đều có kỹ năng "khoá" mục tiêu từ xa, kết hợp với các cú bắn theo hồng tâm đúng thời điểm sẽ nhanh chóng đánh bại lũ robot đối phương.

THOẢ LÒNG ĐIỀU KHIỂN

Có lẽ một trong những thời khắc đau lòng nhất chính là khi "lão già" cựu thủ lĩnh (vừa được Optimus Prime cứu sống lại) Sentinel Prime bất ngờ bắt tay với đối thủ Megatron và giết hại robot anh hùng Ironhide, trong phim. Nhưng đừng buồn, trong chương 2 của game, bạn sẽ điều khiển Ironhide làm nhân vật chính, rồi sau đó là Mirage. Kể từ chương 4, bạn sẽ chơi với các nhân vật của phe Decepticon như Laserbeak, Starscream, Megatron. Cuối cùng, bạn sẽ dẫn dắt người hùng Optimus Prime.

Các nhân vật phụ có thêm trong phần chơi mạng là con chim máy Shockwave, phe Decepticon, Crankcase cũng như bên phe Autobot là Warpath, Rachet, Sideswipe và Breakaway. Trong các trận đấu mạng, có 4 loại nhân vật người chơi chọn lựa và tuỳ chỉnh là: Scout, Hunter, Commander và Warrior.

Hình, ảnh và âm thanh trong game đạt mức trung bình khá. Cảm giác lái xe hơi robot biến hình chưa thực sự "nhuyễn". Xe hơi trong game có vẻ trôi hơn là lăn bánh chạy trong game. Tuy nhiên, xét cho cùng, TDM cũng phần nào thoả mãn nhu cầu "robot biến hình chiến đấu" của người hâm mộ.

GAME SI

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

Siêu đấu sĩ máy thùng

Sau một năm im ắng, những "đấu sĩ đường phố" của Capcom một lần nữa tái xuất giang hồ với phiên bản Super Street Fighter IV Arcade Edition với những gương mặt mới cùng những cải tiến đáng kể trong lối chơi.

Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom
Thể loại: Song đấu
Ngày phát hành: 28/6/2011
ESRB: Teen

Bốn nhân vật mới

Capcom là hãng game rất biết khai thác các tựa game "đỉnh" của mình với những phiên bản nâng cấp được tung ra lần lượt một cách ấn tượng. Nếu như vào năm 2009, hãng phát hành Street Fighter IV như một tựa game song đấu hồi sinh thể loại này thì đến năm 2010, phiên bản Super Street Fighter IV ra đời với hàng loạt cải tiến và bổ sung những đấu sĩ mới. Khi các fan của dòng game đã phần nào quen thuộc với lối chơi và các nhân vật, đến năm 2011 Capcom lại tiếp tục tung ra phiên bản mới Super Street Fighter IV: Arcade Edition (SSF4AE) với sự góp mặt của 4 gương mặt đấu sĩ mới và đặc biệt là việc cân bằng chiêu thức các nhân vật. Những đấu sĩ mới bao gồm anh em sinh đôi Yun và Yang, Evil Ryu và Oni. Như vậy, tổng cộng bạn sẽ có tất cả 39 đấu sĩ để so tài và quan trọng hơn ở phiên bản này, sự cân bằng giữa họ sẽ thể hiện rõ nét hơn, giúp các trận đấu diễn ra hấp dẫn và kịch tính hơn rất nhiều.

Có thể nói qua một chút về 4 nhân vật mới xuất hiện ở SSF4AE. Họ đều được "mở khóa" ngay từ đầu và bạn cũng không cần hoàn thành game để có thể lựa chọn các nhân vật này. Ngoài ra, điều thú vị nhất là Capcom cũng thiết kế những cốt truyện riêng cho 4 nhân vật mới, giúp người chơi hiểu thêm thông tin và khả năng chiến đấu của họ. Với Evil Ryu, đây là phiên bản của nhân vật Ryu quen thuộc nhưng đã bị "tẩu hỏa nhập ma" do luyện công quá sức, và mang bộ áo võ phục đen thay vì màu trắng thường thấy. Evil Ryu sở hữu những chiêu thức tương tự như Ryu, nhưng chúng có phần mạnh mẽ và hiểm hóc hơn. Các kỹ năng của Evil Ryu giống như một bản kết hợp giữa Ryu và Akuma, một nhân vật khá mạnh từng xuất hiện trong các phiên bản trước của Street Fighter. Ngoài chiêu chưởng Hadoken và cú đấm móc Shoryuken quen thuộc, Evil Ryu còn có thêm kỹ năng chưởng lửa và tung ra nhiều "hit" cùng lúc, bên cạnh khả năng "dịch chuyển tức thời" của Akuma. Tuy khá mạnh nhưng bù lại, thể lực của Evil Ryu lại yếu và mất nhiều "máu" hơn bình thường khi dính đòn. Đây có vẻ là một sự cân bằng dành cho nhân vật này, tránh sự lạm dụng của người chơi sử dụng Evil Ryu một cách thoải mái.

Nhân vật thứ hai là Oni, vốn được xem là một nhân vật trong truyền thuyết Nhật Bản và sở hữu kỹ năng võ công tương tự như Akuma, sư thúc của Ryu và Ken từng xuất hiện trong các bản Street Fighter IV trước. Các chiêu thức của Oni tương đối mạnh và đặc biệt nhân vật này có thể tung tuyệt chiêu trên không, khá lợi hại khi đối đầu với những đối thủ chuyên đánh trên không hoặc phòng thủ trên không tốt. Tuy nhiên, cũng giống như Evil Ryu, Oni có nhược điểm về thể lực và chiêu thức tung ra tương đối chậm và dễ bị phản công (counter).

Cuối cùng là hai anh em sinh đôi Yun và Yang, hai đấu sĩ Thái Cực Quyền từng xuất hiện trong bản Street Fighter III trước đây. Được huấn luyện bởi Gen, một lão sư võ thuật Trung Quốc cũng là một đấu sĩ trong game, anh em Yun và Yang có những kỹ năng và tuyệt chiêu tương đối giống nhau, chỉ khác vẻ bề ngoài là Yun có đội nón còn Yang thì không. Về mặt chiêu thức đặc trưng, Yang sở hữu tốc độ ra đòn cao cùng chiêu "nhất dương chỉ" và các đòn liên hoàn tiếp theo khá khó đoán. Ngoài ra, Yang có chiêu tránh đòn "dịch chuyển tức thời" có thể tránh các chiêu chưởng của đối thủ. Tuy nhiên, nhược điểm của nhân vật này là độ sát thương của đòn thế tung ra thấp và Yang cũng dễ dàng bị choáng hơn các đối thủ khác khi "dính đòn" liên tiếp. Người anh Yun cũng có ưu thế về mặt tốc độ, tuy nhiên khác với người em là đấu sĩ này có khả năng không chiến cao hơn với tuyệt chiêu "song phi", khả năng phá thế đỡ của đối phương và đặc biệt là tuyệt chiêu "ảnh phân thân", cho phép anh chàng tạo ra nhiều ảnh ảo xung quanh mình cùng ra đòn.

Những cải tiến đáng giá

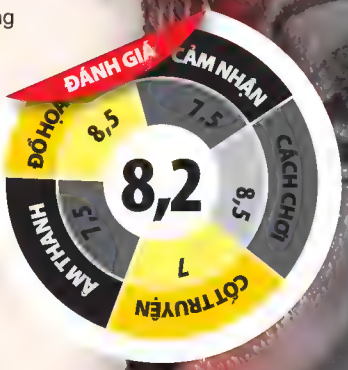
Cũng như phiên bản Super Street Fighter IV trước, mỗi đấu sĩ trong SSF4AE đều có 2 tuyệt chiêu Ultra Combo để lựa chọn trước khi vào trận đấu. Các chiêu thức và tuyệt chiêu Ultra Combo không quá khó để thực hiện, nhưng điều cần lưu ý là năng lượng dùng để ra tuyệt chiêu chỉ có thể thu thập qua việc tấn công hoặc "dính đòn". Thời điểm tung Ultra Combo cũng cần được toan tính kỹ, vì nếu ra đòn chính xác, bạn có thể lật ngược tình thế, còn không sẽ hoàn toàn sơ hở để đối thủ "dứt điểm".

Sự cân bằng giữa các đấu sĩ trong SSF4AE đã có được sự cải thiện đáng kể nhằm giúp các trận đấu căng thẳng và hấp dẫn hơn. Ngoài sự bổ sung 4 đấu sĩ kể trên, SSF4AE cũng tinh chỉnh một số chiêu thức của các đấu sĩ trong trò chơi nhằm cân bằng sức mạnh và phát huy ưu thế của tất cả các đấu sĩ đến mức cao nhất. Bison đã được chỉnh sửa lại tuyệt chiêu Psycho Punisher, còn Sagat thì không còn là "siêu đấu sĩ" nữa với việc giảm chỉ số sát thương của các đòn thế và thay đổi tuyệt chiêu Angry Scar. Tuyệt chiêu Ultra Combo của hai nhân vật Balrog và Honda cũng đã được chỉnh sửa thành dạng xoay analog hai vòng để dễ thực hiện hơn. Các tuyệt chiêu "EX combo" của Dudley, T.Hawk cũng được bổ sung thêm giúp hai đấu sĩ này có đòn thế đa dạng hơn. Nữ võ sĩ Makoto cũng đã được nâng chỉ số sức mạnh đòn thế lên. Tuy nhiên, các fan của đấu sĩ Guile sẽ có phần thất vọng vì anh chàng này đã bị giảm sát thương khi ra đòn để cân bằng với các nhân vật khác hơn.

Vốn là phiên bản nhấn mạnh tính năng online, SSF4AE đã mở rộng mục Replay Channel cho phép bạn quan sát các trận đấu của các cao thủ trên khắp thế giới thông qua các đoạn phim được lưu lại. Với mục Elite Channel, bạn sẽ được xem các đoạn phim của những cao thủ SSF4AE mạnh nhất hiện nay được chọn lọc lại. Ngoài ra, với mục Replay Follower, bạn có thể ghi nhớ lại 5 đấu sĩ khác nhau để theo dõi cập nhật video của họ thường xuyên.

Super Street Fighter IV: Arcade Edition là sự bổ sung đáng giá cho tựa game Street Fighter IV với 4 đấu sĩ mới và hàng loạt những cải tiến cân bằng lối chơi. Nếu những game thủ "ruột" của dòng game, bạn sẽ rất háo hức được thử qua 4 nhân vật Evil Ryu, Oni, Yun và Yang hoặc xem xét những đấu sĩ yêu thích của mình đã được chỉnh sửa thế nào. Ngoài ra, Super Street Fighter IV: Arcade Edition còn nâng cao tính cộng đồng của trò chơi thông qua tính năng online và xem các trận đấu replay đỉnh cao của những cao thủ khắp thế giới. Đây có thể xem là bản cập nhật cuối cùng của Street Fighter IV trước khi dòng game "đấu sĩ đường phố" phát triển thêm phiên bản V. Dù có là fan của dòng game song đấu nổi tiếng của Capcom hay không, Super Street Fighter IV: Arcade Edition cũng là tựa game bạn cần phải thử qua.

CẨM TÚ



ƯU ĐIỂM:
- Bốn nhân vật mới ấn tượng
- Cách chơi đã cân bằng hơn
- Tính năng Replay

KHUYẾT ĐIỂM:
- Bỏ đi chế độ chơi Trial Mode hấp dẫn

CAPTAIN AMERICA

SUPER SOLDIER

SIÊU CHIẾN BINH CỨU QUỐC

Phát triển: Next Level Games
Phát hành: Sega
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 19/7/2011
ESRB: Everyone

ƯU:
- Cốt truyện hấp dẫn.
- Hành động đẹp mắt.

KHUYẾT:
- Chưa tạo điểm nhấn riêng biệt.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Năm 2011 là năm đánh dấu sự xuất hiện của nhiều siêu anh-hùng truyện tranh. Vì vậy không có gì lạ khi nhân vật Captain America xuất hiện trong Captain America: Super Soldier -trò chơi hành động góc nhìn thứ 3 và bộ phim Captain America: The First Avenger. Bối cảnh của game diễn ra trong những khoảng thời gian của Chiến tranh thế giới thứ 2. Người chơi sẽ vào vai Captain America và phải đối mặt với kẻ thù của anh là The Red Skull, đạo quân Nazi của hắn và quân liên minh Hydra.

Siêu anh hùng xuất hiện

Steve Rogers là một chàng trai yếu ớt và ốm, và bị quân đội từ chối do sức khỏe chỉ được xếp vào loại bét. Không nản chí Rogers xin tình nguyện tham gia một chương trình thử nghiệm có tên Super Soldier do tiến sĩ Erskine thực hiện. May thay, anh được xem là một người lý tưởng cho việc thử nghiệm này. Rogers được bí mật đưa đến một phòng thí nghiệm tại Washington, ở đó người ta đưa anh lên một cái máy đặc biệt, sau đó đưa vào cơ thể anh ta một liều thuốc gọi là "siêu huyết thanh" rồi cho phóng xạ bằng "tia vita". Sau thí nghiệm, tất cả mọi người đều ngạc nhiên: từ một chàng trai yếu ớt, Rogers trở nên mạnh mẽ với thân hình cường tráng. Sức mạnh được nâng lên rất nhiều, anh ta có thể nhấc được những vật rất nặng và rất lanh lợi.

Tuy nhiên đội quân cho rằng chi phí để sản xuất thuốc "Super Soldier" là quá đắt đỏ trong một cuộc chiến. Vì vậy, họ đã nhất trí xem anh ta như là một người nổi tiếng trong quân đội và diễu binh khắp châu Âu bằng việc đưa Super Soldier trong show trình diễn USO. Thậm chí anh ta còn được mặc một bộ trang phục mang màu sắc của quốc kỳ Mỹ. Khi âm mưu nhằm lật đổ nước Mỹ của một đảng viên Đức Quốc Xã bị lật tẩy, và đó là lúc Rogers vùng lên và trở thành một siêu chiến binh Captain America để cứu lấy đất nước của mình.

Trong suốt hành trình, người chơi sẽ vào vai nhân vật Captain America – thâm nhập vào tòa lâu đài với những cuộc phiêu lưu và hành động gây cấn. Nhiệm vụ lớn nhất của bạn là phải hạ gục được kẻ thù Red skull, đồng thời nhanh chóng chặn lại hành động trước khi hắn ta giải phóng 1 nguồn năng lượng mạnh có tên gọi là "the cosmic cube". Red Skull cũng là một "sản phẩm" bị lỗi của tiến sĩ Erskine. Hắn cũng bị thử nghiệm một loại "siêu huyết thanh" và có sức mạnh như Captain America. Nhưng tham vọng bá chủ đã khiến khuôn mặt của hắn ta giống như là "đầu lâu đỏ". Và để tránh bị phát hiện, hắn ta mang cái mặt nạ giả để ngụy trang.

Bên cạnh Red Skull, bạn còn phải đối đầu với gã bác học "nửa người nửa máy" Arnim Zola. Arnim Zolia là một người tiên phong trong lĩnh vực hóa và sinh học, ông ta luôn cố gắng chế tạo ra những liều thuốc đặc biệt hoặc là dụng cụ máy móc để "nâng cấp" sức mạnh cho cơ thể. Ông ta cũng là người có liên quan đến thí nghiệm "Super Soldier". Với cương vị là thành viên đầu tiên của nhóm The Avenger, người chơi phải đánh bại gã bác học Zola cùng với những "sản phẩm" thí nghiệm "điên rồ" của hắn.

Đối tượng tiếp theo của Captain America là Madame Hydra, một trong sáu thành viên đứng đầu của tổ chức Hydra.Và Baron Von Strucker – là một người hoạt động bí mật trong tổ chức của Hydra. Với vẻ đẩy tham vọng và kiêu ngạo, Strucker nhanh chóng trở thành một người thành thạo trong lĩnh vực chiến thuật và chiến đấu và tham vọng của ông ta là phát minh ra một loại vũ khí đa năng và lợi hại – "The satan claw".

Sức mạnh vô song

Captain America – Super Soldier là một sự kết hợp hệ thống giữa chiến đấu với các pha nhảo lộn khá hấp dẫn. Người chơi thoải mái "bay nhảy" hay đột nhập vào căn cứ đối phương nhờ vào hệ thống nhảo lộn Acrobatic Platforming được sử dụng trong series game Prince of Persia, hay tận hưởng cảm giác "tả xung hữu đột" bằng hệ thống di chuyển Free Flowing Combat được sử dụng trong Batman: Arkham Asylum. Trong quá trình đánh, game luôn "chiếu chậm" những pha đẹp mắt hoặc là những đòn đánh "kết liễu" đối phương.

Ngoài bộ trang phục màu xanh biển với hình là cờ Mĩ, Captain còn một vũ khí đặc biệt và thường xuyên sử dụng, rất lợi hại: chiếc khiên công lí huyền thoại. Chiếc khiên này được làm bằng một loại chất đặc biệt: Vibranium, nó rất cứng và bền. Bên cạnh chức năng bảo vệ, Captain America còn sử dụng nó để vượt qua nhiều tình huống: đánh nhiều kẻ thù cùng một lúc, leo tường, khóa đòn đối phương, đập vỡ các đồ vật xung quanh, đỡ lại đạn tia lửa và phản về đối thủ, đập xuống đất tạo chấn động... Điều này cần đòi hỏi người chơi kết hợp linh hoạt với các đòn combo để phát huy sức mạnh tối ưu nhất.

Họa, âm đều ổn

Về đồ họa những nét đẹp khi quang cảnh lâu đài, những chiếc xe tăng hoặc là những con robot… và tiếng đạn, tấm khiên… rất chi tiết và giàu màu sắc, những phản ánh tốt gam màu u ám của thời kì đen tối của chiến tranh Thế giới lần thứ 2 .Những pha hành động "đẹp mắt" thường được chiếu lại cho người chơi "thưởng thức". Dù không được tự do nhảo lộn như Spider Man, nhưng những pha di chuyển trong Captain America cũng khiến người chơi mê mẩn vì không gian rộng lớn. Phần âm thanh cũng khiến cho trò chơi trở nên thu hút hơn. Những tiếng động vang lên bất chợt cũng có thể khiến bạn giật mình.

Captain America vẫn là một tựa game siêu anh hùng đáng để chơi, nhất là đối với những game thủ đam mê các siêu anh hùng của hãng Marvel.

ĐỨC HÒA

TÊN GAME: BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT II
THỂ LOẠI: Song Đấu
PHÁT HÀNH: Aksys Games
PHÁT TRIỂN: Arc System
NGÀY PHÁT HÀNH: 31/03/2011
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PSP

THƯỢNG VÕ ANH HÙNG

Xuất hiện lần đầu từ năm 2008 qua tựa game BlazBlue: Calamity Trigger, kể từ đó các phiên bản tiếp theo đều được mọi người đánh giá cao và xuất hiện trên đủ các hệ máy khác nhau. Riêng PSP sau phiên bản BlazBlue Portable, mới đây lại có vinh dự được đón tiếp phiên bản mới nhất mang tên BlazBlue: Continuum Shift II (CS2).

Dù được gắn mác số II nhưng về thực chất CS2 chỉ là phần mở rộng của phiên bản Continuum Shift dành cho máy arcade và console năm ngoái. Game tiếp nối câu chuyện về trận chiến giữa võ sĩ Ragna the Bloodedge và tổ chức Novus Orbis Librarium hùng mạnh. Cách chơi trong game không có nhiều khác biệt so với phiên bản trước khi vẫn bám sát lối chơi truyền thống. Các trận đấu sẽ diễn ra trong một đến năm hiệp gọi là các rebel, ngoài các đòn đánh thông thường còn có các tuyệt chiêu Drive tạo nên bản sắc và cách đánh riêng cho từng nhân vật. Ngoài những nhân vật đã quá quen thuộc của dòng game này như Ragna, Jin hay Hakumen, thêm 3 nhân vật mới được bổ sung ở phiên bản này gồm Makoto Nanaya, Valkenhayn R. Hellsing và Platinum the Trinity đem tới cho người chơi nhiều lựa chọn hơn nữa.

CS2 có thể khiến nhiều người ngạc nhiên về các chế độ chơi đa dạng mà một game handheld có thể mang lại. Ngoài những kiểu chơi mang tính truyền thống như Arcade, Versus hay Score Attack, CS2 còn mang tới một chế độ chơi mới cực kỳ thú vị là Abyss. Đây là phần chơi mà người chơi có thể tham gia vào các trận chiến bất tận với đối thủ máy, thành tích đạt được có thể đo bằng độ "sâu" của các tầng địa ngục mà bạn đặt chân tới. Xen giữa các màn chơi là các phần thưởng giá trị giúp người chơi có thể tăng cường sức mạnh cho võ sĩ hoặc nhận điểm thưởng để mở khoá các bí mật khác trong game.

Một trở ngại lớn mà các game song đấu thường gặp phải khi phát triển cho máy PSP là khó phát huy tối đa hiệu quả của các nút bấm. Tuy nhiên CS2 đã xuất sắc giải quyết vấn đề này thông qua việc bố trí các nút bấm hợp lý khiến người chơi có cảm giác thuận tiện như khi đang chơi bằng các tay bấm của máy console. Phần chơi multiplayer cũng được thiết kế mang chất lượng cao và độ ổn định đến ngạc nhiên, giúp người chơi có được những trải nghiệm thú vị khi tranh tài với nhau.

Khi chuyển thể từ hệ console mạnh sang hệ handheld yếu hơn, chất lượng của phần hình và âm của CS2 bị giảm đi là điều có thể thấy trước. Do đó dù các nhân vật vẫn giữ nguyên được thiết kế đẹp mắt của các phiên bản "lớn" nhưng với khung hình nhỏ hơn thì một số chi tiết sẽ rất khó quan sát. Phần âm thanh có vẻ còn bị ảnh hưởng nặng hơn khi chất lượng sụt giảm hẳn, chỉ ở mức trung bình. Màn hình load game cùng xuất hiện thường xuyên, với thời gian mỗi lần tải game khá lâu khiến người chơi không mấy hài lòng ở điểm này.

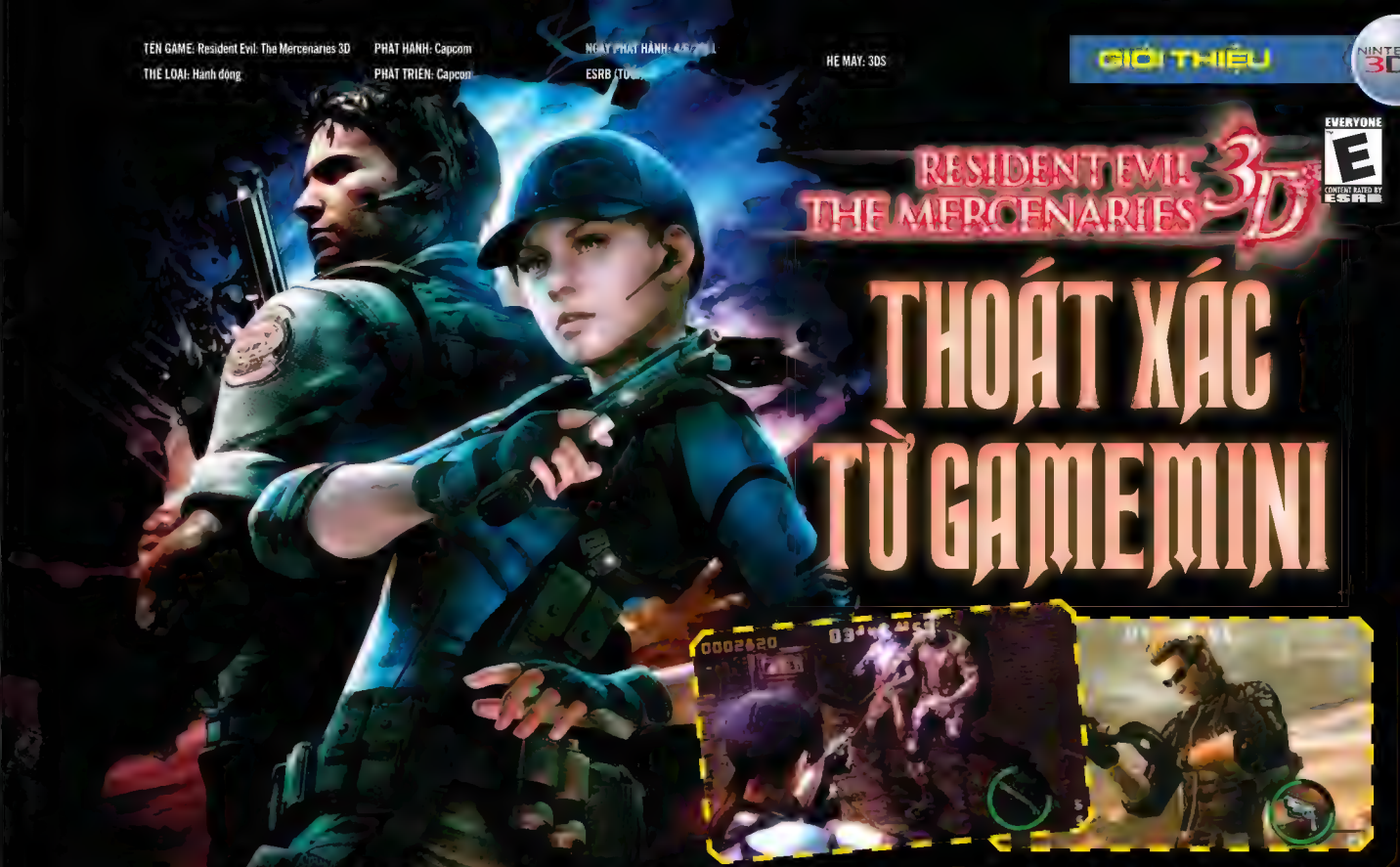
Nhìn chung, ngoài những điểm yếu không thể tránh khỏi ở phần hình âm, CS2 là một phiên bản song đấu 2D khá thành công dành cho máy handheld. Với các chế độ chơi vốn đã phong phú còn được bổ sung thêm phần chơi Abyss thú vị, cùng với hệ thống điều khiển hợp lý và phần chơi multiplayer xuất sắc, CS2 là một lựa chọn đáng giá cho những người yêu thích thể loại này có thể tranh tài trên đấu trường di động mang tên PSP.

TIỂU LÝ

ƯU
- Chế độ chơi Abyss thú vị.
- Hệ thống nút điều khiển bố trí hợp lý.
- Hỗ trợ chơi multiplayer tốt.

KHUYẾT
- Khó quan sát những chi tiết nhỏ.
- Load game lâu.

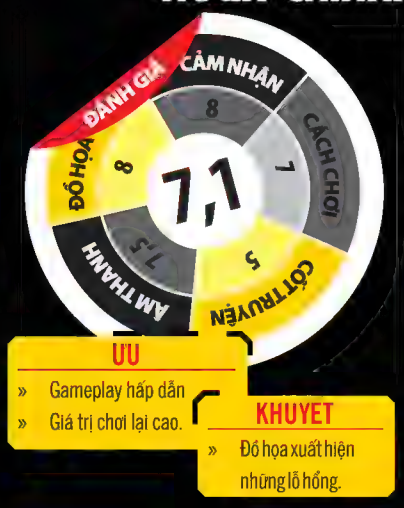
TÊN GAME: Resident Evil: The Mercenaries 3D
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: Capcom
PHÁT TRIỂN: Capcom
NGÀY PHÁT HÀNH: 4/5/2011
ESRB (TUỔI): T
HỆ MÁY: 3DS



RESIDENT EVIL THE MERCENARIES 3D

THOÁT XÁC TỪ GAMEMINI

Với The Merceneries, những gì trước đây chỉ được coi đơn thuần là mini-game để chơi cho vui thì giờ đây đã hoàn toàn chuyển thành một tựa game hoàn chỉnh.



ƯU
- Gameplay hấp dẫn
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT
- Đồ họa xuất hiện những lỗ hổng.

Phong cách chơi của The Mercenaries bắt đầu như một phần chơi thêm (bonus) có trong Resident Evil 4 và 5. Mặc dù không có một cốt truyện xuyên suốt hoàn chỉnh, bù lại mỗi màn chơi là một câu truyện ngắn riêng biệt.

Các nhiệm vụ thường bắt đầu với một bộ đếm thời gian. Điều này làm cho cuộc chiến gay cấn và nhanh hơn, đó cũng là nét đặc trưng và là sức hút The Mercenaries.

Toàn bộ anh tài Resident Evil hội tụ tại The Mercenaries 3D, có thể kể đến như Chris Redfield, Albert Wesker, Hunk, Claire Redfield, Jack Krauser và Jill Valentine... Mỗi nhân vật đều có những kỹ năng riêng biệt, như khả năng tấn công cận chiến, khả năng di chuyển và khả năng tồn tại (máu)... Và dĩ nhiên, được cái này sẽ mất cái kia. Nếu bạn cho nhân vật có máu "trâu" thì sẽ kém linh hoạt và ngược lại.

Đối thủ của người chơi trong The Mercenaries vẫn là những xác sống chậm chạp. Nhưng chúng xuất hiện rất đông và khi nào cũng muốn lao vào bạn. Để đương đầu với những rắc rối này, bạn sẽ có một bộ sưu tập vũ khí đa dạng với nhiều loại súng ngắn, tiểu liên, súng máy, lưu đạn....

Những kỹ năng này được "trang bị" và tăng cấp độ bằng cách hoàn thành các mục tiêu của mỗi mà chơi. Và bạn có thể trang bị đến 3 cùng lúc. Những kỹ năng này giúp bạn chiến đấu mạnh mẽ hơn trên đường đi. Việc sử dụng những kỹ năng được tối ưu hóa trên 3DS, bạn chỉ việc chạm lên màn hình cảm ứng, chúng lập tức được thi triển. Ngoài ra, nếu hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ, bạn sẽ được trao huy chương. Bạn có thể chia sẻ thành tích với bạn bè "đồng môn".

Hệ thống điều khiển nhân vật cũng khá linh động. Camera được đặt sau lưng người chơi theo góc nhìn thứ 3 nhưng sẽ đổi sang góc nhìn thứ nhất khi ngắm bắn. Một tính năng thú vị khác của game là việc nhân vật vừa di chuyển, nạp đạn vừa có thể khai hỏa.

Nếu đủ tốt, bạn có thể hoàn thành tốt các nhiệm vụ trong 5-7 giờ. Nền đồ họa của game khá tốt, với các mô hình thiết kế chi tiết và vân bề mặt đẹp mắt, tuy nhiên đôi khi vẫn xuất hiện những lỗ hổng không đáng có. Các hiệu ứng cháy nổ rất hoành tráng. Mảng âm thanh của game được thực hiện tốt, tiếng gầm gừ của lũ quái vật ẩn đâu đó,t iếng các loại súng khai hỏa rất mạnh mẽ.

Nếu bạn đang mong đợi một trò chơi Resident Evil chính thức có thể bạn sẽ phải thất vọng nhưng nếu bạn đang tìm kiếm dí động được tối ưu hóa, kịch tính cao và những trận chiến nhanh thì The Mercenaries là tựa game rất phù hợp.

The Mercenaries 3D cũng kèm theo bản demo Resident Evil Revelations, phiên bản tiếp theo sẽ được tung ra vào năm sau.

MINH HẰNG

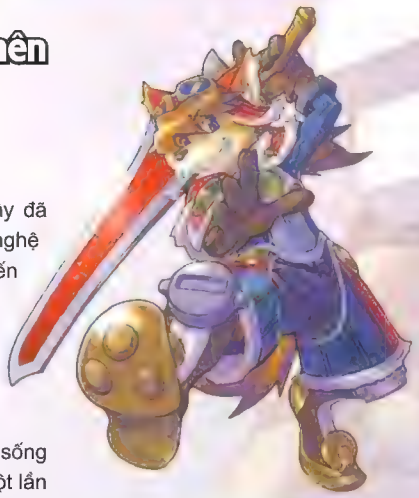
TRUYỀN THUYẾT VÙNG ĐẤT SHEPHERD

Từ thất bại của Tail Concerto, CyberConnect2 đã tạo nên thành công cho Solatorobo: Red the Hunter.

Doanh số là một trong những yếu tố quan trọng ngày nay để đánh giá sự thành công của một tựa game. Nếu một thương hiệu đạt được doanh số khả quan thì khả năng những phiên bản tiếp theo xuất hiện là rất cao, còn bằng không xem như mọi chuyện kết thúc. Tuy nhiên cũng có những hãng phát triển không dễ dàng cam chịu thất bại sau lần vấp ngã đầu tiên. Sau lần ra mắt không mấy suôn sẻ của Tail Concerto trên máy PS2 hơn chục năm về trước, hãng phát triển CyberConnect2 quyết không lặp lại sai lầm ở phiên bản tiếp theo mang tên Solatorobo: Red the Hunter (RtH) dành cho máy NDS. Thành công hay thất bại, tất cả đều được quyết định trong canh bạc này.

Vùng đất Shepherd huyền bí

Câu chuyện trong RtH xảy ra tại vùng đất Shepherd huyền bí, nơi sinh sống của hai chủng người kỳ lạ có ngoại hình giống chó và mèo. Vùng đất này vốn là một lục địa trôi lơ lửng trên đại dương plasma bao la. Các cư dân ở đây đã phát triển được công nghệ chế tạo robot cực kì tân tiến để phục vụ cho mọi mặt trong đời sống. Nhân vật chính Red Savarin, một tay săn tiền thưởng siêu hạng, cùng với người em gái Chocolat sống cuộc sống nay đây mai đó. Trong một lần nhận được nhiệm vụ thu thập hồ sơ quan trọng đang cất giữ trên con tàu Hindenburg, Red đã vô tình phát hiện ra một tấm huy hiệu kỳ bí, đồng thời giải cứu được cậu bé Elh. Từ đó, họ bắt đầu chuyến phiêu lưu khắp



SOLATOROBO: RED THE HUNTER	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	CyberConnect2
THỂ LOẠI	Nhập Vai/Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	E (Everyone)
ESRB (TUỔI)	Mature

lục địa Shepherd để giải mã bí mật của huy hiệu này...

Bầu trời và robot

Chỉ với cái tên Solatorobo, được ghép từ "bầu trời" và "robot", cũng đã nói lên hết những nét đặc trưng nhất trong lối chơi của game. Phần lớn thời lượng Red không tự thân hành động mà điều khiển robot DAHAK trong những trận chiến lẫn khi giải quyết những câu đố mà game đưa ra. DAHAK có kỹ năng đặc biệt là sử dụng đôi tay của mình để chộp lấy đối thủ, nhấc bổng lên và ném chúng xuống đất hoặc vào đối thủ khác để gây sát thương. Đây là tính năng chủ chốt để CyberConnect2 xây dựng hệ thống chiến đấu trong game. Về bản chất thì lối đánh này khá vui nhộn, đem lại những trải nghiệm mới mẻ cho người chơi. Tuy nhiên đối thủ trong game không quá mạnh cũng như thiếu đi sự linh hoạt cần thiết nên casc trận đấu do đó khá dễ và thường kết thúc nhanh chóng, kể cả với những con trùm chính thì thời lượng cũng không kéo dài hơn một hiệp đấu của môn quyền Anh. Khi các trận chiến xảy ra, chỉ cần khéo léo kết hợp thêm với các nút nhảy tránh, lướt né và canh đúng thời điểm đối phương nảy từ đất lên để tiếp tục chộp lấy là coi như bạn nắm chắc phần thắng trong tay. Có vẻ như hệ thống chiến đấu trong RtH không được chú trọng lắm khi khá đơn giản và thiếu đi tính thử thách. Để gia tăng sức mạnh của robot DAHAK, người chơi có thể "độ" thêm khả năng tấn công, phòng thủ, tốc độ hay sức nâng qua những linh kiện thu thập được trong game. Tính năng này góp phần tăng thêm sự thú vị nhưng lại khá đơn giản, chỉ cần thêm linh kiện vào là sẽ tăng thêm sức mạnh nên người chơi cũng không cần phải tính toán nhiều lắm.

Không sử dụng cốt truyện tuyến tính, RtH phát triển mạch truyện thông qua hệ thống nhiệm vụ chính và phụ khá đồ sộ. Các nhiệm vụ này người chơi có thể nhận và thực hiện tại nhiều địa điểm khác nhau ở vùng đất Shepherd. Công bằng mà nói thì không nhiều nhiệm vụ đủ khó để khiến người chơi phải vất vả. Hơn nữa, game đã tối giản giúp người chơi công đoạn di chuyển qua lại giữa các vùng đất bằng cách cung cấp khả năng di chuyển tức thời đến địa điểm cần thiết trên phi thuyền Asmodeus. Tuy tính năng này có phần tiện lợi nhưng mặt khác nó lại tước mất của người chơi cái thú phiêu lưu qua các vùng đất khác nhau trong game.

Có thể thấy rõ RtH không chú trọng xây dựng một lối chơi phức tạp có chiều sâu như các game nhập vai hành động khác mà thay vào đó lại khá đơn giản và chỉ hấp dẫn vừa đủ, đóng vai trò làm "nền" cho những phương diện khác tỏa sáng.

Hài hước nhẹ nhàng

Sử dụng yếu tố hài hước nhẹ nhàng làm phong cách chủ đạo, RtH tạo được sự cuốn hút bằng những nét vẽ rất nghệ thuật cùng màu sắc tươi tắn, ưa nhìn. Các nhân vật trong game cũng để lại nhiều ấn tượng qua những nét mặt, cử chỉ dí dỏm của mình. Cảnh nền được chăm chút khá chi tiết càng tôn thêm vẻ đẹp của mảng đồ hoạ được đầu tư đúng mức, tốt hơn những gì cơ thể mong đợi trên một máy handheld.

Không hề kém cạnh là phần âm thanh với những giai điệu hấp dẫn. Ăn khớp với phần hình ảnh, nhạc nền có thể khiến đôi tai của mọi người hài lòng. Tuy nhiên việc các nhân vật không được lồng tiếng đã làm giảm bớt đi phần nào giá trị của game.

Thất bại là mẹ thành công

RtH đã đem lại một bất ngờ thú vị cho mọi người. Từ cú vấp ngã của người đi trước, game đã rút ra những bài học kinh nghiệm để đạt được những thành quả và lấy lại hình ảnh tốt đẹp cho mình. Nỗ lực của CyberConnect2 cuối cùng đã được đền đáp xứng đáng bằng một tựa game có phong cách độc đáo dành cho máy NDS những ngày này.

NGUYỄN QUÂN

ƯU

- Hệ thống chiến đấu vui nhộn, hấp dẫn.
- Đồ họa đẹp mắt và mang tính nghệ thật cao.

KHUYẾT

- Cách chơi đơn giản và thiếu tính thử thách.

TÊN GAME: Twins candy
THỂ LOẠI: Giải đố
PHÁT HÀNH: Colorbox
PHÁT TRIỂN: Colorbox
PHÁT HÀNH NGÀY: Tháng 4/2011
ESRP(TUỔI): Everyone
HỆ MÁY: Iphone

2 GAME VIỆT MỚI

Sở hữu lợi thế đội ngũ nhân viên trẻ tuổi, đầy nhiệt huyết song hành nhiều ý tưởng sáng tạo và táo bạo, hiện Colorbox đang trỗi dậy mạnh mẽ và được biết đến như một trong những studio phát triển game cho di động hàng đầu Việt Nam. Với những cái tên nổi tiếng gần đây như AIR Defense, Dalton - The Awesome hay Wave... Colorbox ngày càng khiến người chơi an tâm và hứng thú hơn với chất lượng các đầu game mà họ sản xuất. Hè này, để tiếp tục nối dài danh sách game của mình, Colorbox mang đến cho mọi người 2 tựa game mới tinh mang tên Rip Off và Twins Candy. Tuy khác nhau về thể loại nhưng chúng đều có chung đặc điểm đó là đồ họa sặc sỡ, ưa nhìn và một lối chơi thân thiện.

Chắc hẳn các bạn chẳng xa lạ gì với cái tên Pikachu - một mini game có xuất xứ từ Nhật Bản yêu cầu bạn tìm ra các cặp hình giống nhau trên một bảng chữ nhật trong khoảng thời gian nhất định. Lối chơi cực kì đơn giản nhưng lại có sức hút rất lớn và Pikachu từng một thời là công cụ giết thời gian hữu hiệu của đông đảo mọi tầng lớp người chơi. Giờ đây, bạn có thể trải nghiệm tựa game dễ thương này trên iPhone với TwinsCandy (TC) của Colorbox. Tương tự như Pikachu, mục tiêu của bạn là phải xóa tất cả các loại kẹo, bánh, kem... trên màn hình để kiếm được điểm số cao và bước vào một thử thách lớn hơn ở màn sau. Khi chọn từng cặp bánh kẹo có hình ảnh giống nhau, chúng sẽ tự động biến mất và cứ như thế tiếp diễn cho đến lúc bạn kết thúc màn chơi. Tuy nhiên bạn phải tuân theo một quy luật nhỏ rằng chỉ có thể kết nối những hình kề nhau hoặc trong phạm vi tối đa 3 đường thẳng. Màn chơi sẽ liên tục biến đổi cách thức sắp xếp các ô hình để thách thức trí tuệ cũng như sự nhanh mắt của người chơi. Hãy cố gắng

Rip Off Chú chim quả cảm

Kết hợp ý tưởng thiết kế nhân vật từ Angry Birds, cách chơi của Fruit Ninja, cùng hàng tá sinh vật ngoài hành tinh đen thui, góc cạnh xuất hiện ồ ạt cùng lúc như Patapon trên hệ máy PSP, bạn sẽ có được một tựa game như **Rip Off (RO).** Trái với tên gọi có phần hơi nhạy cảm, nội dung của **RO** không sao chép bất cứ gì từ các tựa game khác. Tuy lối chơi thừa hưởng nhiều đặc tính của Fruit Ninja và Patapon nhưng **RO** vẫn tạo được sự khác biệt và có nét cuốn hút rất riêng. Trò chơi xoay quanh cốt truyện đơn giản: một chú chim nhỏ giữ nhiệm vụ quan trọng phải bảo vệ anh chị em ruột chưa nở khỏi những sinh vật ngoài hành tinh háu đói, đang cố gắng trộm 3 quả trứng cho riêng mình. Chú chim này có khả năng hạ gục kẻ địch bằng cách bay xuyên và cắt chúng ra thành từng mảnh. Chỉ cần 1 thao tác chạm nhẹ vào màn hình bạn sẽ đưa chú chim bay ngang qua bầu trời từ vị trí hiện tại đến vị trí mới. Bất cứ kẻ nào cả gan chắn đường sẽ bị xóa sổ ngay lập tức. Hãy thật chú ý vì người ngoài hành tinh đôi khi xuất hiện lẻ tẻ, nhưng có lúc lại ồ ạt hết nhóm này đến nhóm khác. Ngoài nhiệm vụ giữ an toàn cho trứng, trong khi di chuyển bạn cũng nên tránh những quả bom tinh quái. Chúng bay lượn khắp nơi trên màn hình và chỉ cần va phải chúng trò chơi sẽ kết thúc ngay lập tức. Mật độ và thứ tự mà kẻ địch xuất hiện là ngẫu nhiên, không đợt tấn công nào giống nhau nên bạn cần phải tập trung bảo

Twins Candy Thế Giới Bánh Kẹo

thực hiện các nhiệm vụ mà game đề ra, điều này sẽ nâng cao cấp số nhân mặc định, rất hữu dụng khi bạn muốn đua tranh với bạn bè về mặt điểm số. Đồng thời cấp số nhân này cũng được tăng mạnh nếu bạn nhanh tay, giúp bạn cải thiện điểm số và vị trí của mình trên bảng xếp hạng trực tuyến của dịch vụ OpenFeint, hay khoe thành tích trên tường nhà của Facebook.

Đồ họa trong **TC** được thiết kế theo phong cách rất dễ thương với nền hồng và phông chữ viền trắng rất bắt mắt. Các ô hình tuy nhỏ nhưng vẫn đầy đủ chi tiết để người chơi dễ dàng nhận diện. Đặc biệt người chơi sẽ ấn tượng mạnh với âm thanh của **TC**. Bên cạnh các hiệu ứng âm có tiết tấu vui tươi, nhạc nền cực hay sẽ khiến bạn hài lòng. Chỉ tiếc rằng số lượng của chúng còn hơi ít khi chỉ tồn tại duy nhất một đoạn nhạc trong màn chơi. Ngoài khiếm khuyết nhỏ này ra thì **TC** không còn gì đáng phàn nàn, vì thế bạn còn chần chờ gì mà không gia nhập thế giới bánh kẹo và cùng xả stress với bạn bè, nhất là khi **TC** vẫn đang trong giai đoạn phát hành miễn phí.

vệ những quả trứng, không để chúng bị kẻ thù lấy cắp trong khoảng thời gian càng lâu càng tốt

Có rất nhiều thứ để người chơi lựa chọn như hình nền, các mẫu trứng mới, màu của vệt chém và trang phục ngộ nghĩnh cho chú chim. Bạn chỉ cần hoàn thành các nhiệm vụ mà game quy định như hạ gục một lượng kẻ địch nhất định, đạt đến một điểm số nào đó hoặc thực hiện được các đòn liên hoàn (combo)... là có thể mở khoá các lựa chọn trên. Những món quà khích lệ đầy màu sắc này phần nào sẽ làm tăng giá trị chơi lại của **RO** lên rất nhiều.

Phần âm thanh của **RO** hơi yếu. Menu chính có một đoạn nhạc mang âm hưởng Latin khá hấp dẫn nhưng khi vào màn chơi thì chỉ còn hiệu ứng âm thanh phát ra lúc chú chim di chuyển, tấn công kẻ địch và cứ thế lặp lại nên độ đa dạng không cao. Bù lại mảng đồ họa khá lôi cuốn. Ngoài phông nền được thiết kế rất sinh động, một trong những niềm vui tinh tế của trò chơi là việc khám phá ra nhiều chủng loại sinh vật ngoài hành tinh mới và những mánh khóe chúng sử dụng để lấy đi 3 quả trứng xinh xắn. Khuyết điểm duy nhất của phần nhìn là thông tin nhiệm vụ cũng như bảng thành tích được hiển thị quá nhỏ, đôi lúc gây bất tiện cho người chơi.

Nhìn chung, **RO** là một trò chơi hấp dẫn. Game chạy khá mượt mà, ngay cả khi một lượng lớn kẻ địch xuất hiện trên màn hình. Nếu trong các lần cập nhật tới, lối chơi được bổ sung thêm các chế độ mới, điều chỉnh số lượng bom hợp lý hơn thì tin rằng RO sẽ còn hay hơn và thu hút thêm nhiều người đến trợ giúp cho chú chim bé nhỏ chống lại bè lũ ngoài hành tinh hung hãn.

KÌ ANH

CÂU CHUYỆN MỚI VỀ ĐẾ QUỐC CŨ

MIGHT & MAGIC HEROES VI

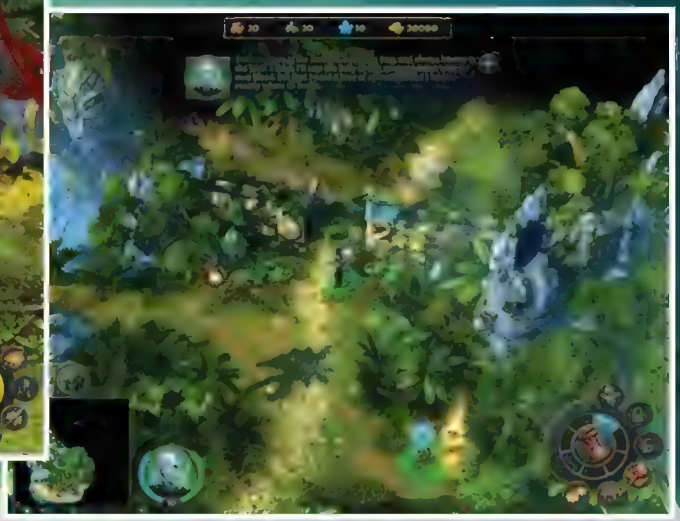
Người anh hùng của dòng game chiến lược theo lượt đã trở lại. Và lần này, đó là câu chuyện mới về một đế quốc cũ.

Sau khi "cha đẻ" là studio New World Computing và nhà phát hành 3DO phá sản, số phận dòng game chiến lược theo lượt danh tiếng Heroes có vẻ như thật mong manh. Nhưng rất may là Ubisoft nhanh chóng tiếp quản quyền phát triển dòng game này và cho ra đời phiên bản Heroes V vào năm 2006. Và bây giờ, người hâm mộ lại có dịp trở lại với thế giới Ashan khi Ubisoft sắp cho ra đời phiên bản mới nhất mang tên Might and Magic: Heroes 6.

Thế giới Might and Magic của Ubisoft có một cốt truyện riêng, và phiên bản VI lần này sẽ diễn ra bốn trăm năm trước những sự kiện trong Heroes VI. Cốt truyện của game được chia ra làm ba phần riêng biệt, bao gồm Prologue, Campaign và Epilogue. Trong đó Campaign chính là mục chơi chính của chế độ chơi đơn, mang lại 5 phần chơi chiến dịch khác nhau cho 5 người con trong gia đình Công tước Slava Griffin, nhưng đây không phải là 5 cuộc chơi hoàn toàn riêng biệt mà có liên hệ với nhau về cốt truyện. Sau khi công tước Slava bị ám sát - mỗi người con của ông bước trên những con đường khác nhau, huynh đệ tương tàn, kẻ trở thành một sinh vật bất tử, người bị buộc tha hương, nhưng tất cả họ đều có cùng chung mục đích là tìm ra kẻ đã hãm hại cha mình.

Đây là lần đầu tiên 1 tựa game Heroes có hệ thống đánh giá hành động của người chơi. Được gọi là "Blood and Tear" (máu và nước mắt), thước đo này tương ứng với hai lối chơi của bạn: tàn nhẫn và thần tốc giành lấy chiến thắng bằng mọi

Tên game: Might and Magic Heroes VI | **Thể loại:** Chiến lược | **Phát triển:** Black Hole Entertainment | **Phát hành:** Ubisoft | **Dự kiến phát hành:** 08/09/2011 | **Nền tảng:** PC



giá sẽ dẫn bạn xa hơn vào hướng Blood, trong khi những hành vi trân trọng sinh mạng của quân lính và để cho kẻ thù bỏ chạy sẽ mang lại điểm Tear. Khi đạt được cột mốc nào đó trên hai thái cực này, bạn sẽ mở khóa được những danh hiệu mới cho nhân vật của mình, chẳng hạn như Vindicator và Inquisitor trên đường Blood, hoặc Confessor và Paladin trên đường Tear. Tính năng này có điểm mạnh là cho phép người chơi cảm nhận được "sức nặng" từ những quyết định nhỏ của mình, nhưng đồng thời mang lại hạn chế buộc người chơi sẽ phải giữ một phong cách chơi cố định nhằm tìm kiếm những kĩ năng mới mạnh mẽ, hơn là việc xử sự tùy hứng theo bất kì cách nào mình muốn.

Đến với những trận chiến theo lượt của Heroes VI, có thể người chơi sẽ ngạc nhiên bởi game không sử dụng hệ thống lưới lục giác truyền thống, mà thay vào đó là các ô vuông trải khắp chiến trường. Những đơn vị quân cỡ nhỏ chỉ chiếm một ô, trong khi các loại quân cao cấp và những con trùm khổng lồ có thể chiếm từ 4 đến tận 16 ô, một con số ấn tượng. Thật may là chiến trường trong game cũng được mở rộng tương ứng, cho phép người chơi mang theo 7 nhóm quân (stack) và máy bắn đá, trong khi các khí cụ khác như xe tiếp liệu, nỏ công thành đều được "nghỉ hưu". Bạn có thể dễ dàng nhận ra nhà phát triển cũng bỏ công chăm chút cho các bãi chiến trường theo lượt này, bởi phông nền xung quanh hoàn toàn phù hợp với địa hình nơi cuộc đối đầu diễn ra trên bản đồ chiến thuật, cùng nhiều yếu tố mới khác như chiến trường hoàn toàn có thể biến đổi trong cuộc chơi, chẳng hạn nước có thể dâng lên làm ngập lụt một phần, hoặc mặt đất có thể sụp đổ và biến mất, mang theo cả những đội quân xui xẻo. Các chướng ngại vật như núi đá hay cây cối cũng có thể lợi dụng để giảm thiệt hại từ các đơn vị tấn công tầm xa của địch, và tất nhiên đối thủ cũng có thể làm điều này. Một điều không thể bỏ qua khi nói đến dòng game Heroes chính là các món trang bị (item). Với nhiều cấp bậc khác nhau từ tầm thường đến huyền thoại hay độc nhất vô nhị, chúng mang lại cho người chơi nhiều thứ từ những chỉ số cơ bản như tấn công vật lý, phòng thủ phép thuật, tốc độ di chuyển… cho đến gia tăng sức đề kháng hay thậm chí miễn nhiễm với một vài loại phép thuật. Một số còn có thể ảnh hưởng đến tinh thần chiến đấu của binh lính, cho phép người chơi pha trộn quân đội từ nhiều chủng tộc khác nhau mà không sợ phải chịu đựng những tác dụng phụ từ đội quân "đa chủng tộc".

Muốn có được một đạo quân hùng mạnh, bạn buộc phải có một hậu phương vững chắc. Heroes VI đưa một yếu tố mới vào việc quản lý kinh tế, đó chính là những cứ điểm trung tâm. Chúng có thể là các tòa thành hay đơn giản chỉ là một pháo đài nhỏ, nhưng những cứ điểm này chiếm giữ tất cả các mỏ tài nguyên như tinh thể, gỗ hay vàng trong khu vực. Chỉ khi nào chiếm được những cứ điểm này, những mỏ tài nguyên xung quanh mới thực sự rơi vào tay bạn, còn nếu không thể đánh hạ chúng, việc hao binh tổn tướng tấn công quân canh giữ các mỏ tài nguyên chỉ là "bắt cóc bỏ dĩa" bởi chúng sẽ lập tức trở lại tay chủ cũ ngay khi quân đội của bạn rời đi. Điều này đồng thời cũng có tác dụng tích cực là giảm bớt nỗi lo bị quấy rối tài nguyên, giúp người chơi yên tâm mang quân chinh chiến. Cả những công trình tạo quân đặc biệt rải rác trên bản đồ cũng chịu sự quản lý của cứ điểm trung tâm, và sẽ tự động đưa quân được chiêu mộ đến một nơi duy nhất, giúp người chơi không cần phải chạy khắp nơi mỗi lần muốn tăng cường sức mạnh cho quân đội.

Cảnh vật môi trường được Black Hole Entertainment làm rất chi tiết và đẹp mắt, người chơi có thể thấy rõ từng chiếc lá trên các bụi cây khi kéo tầm nhìn đến gần. Có thể nói mảng đồ họa của Heroes VI rất xứng tầm với một game chiến thuật đỉnh cao vào thời điểm hiện tại. Riêng phần nhạc nền của Heroes VI hoàn toàn không có gì mới mẻ, bởi gồm toàn những bản nhạc đã được sử dụng trong các phiên bản trước được sử dụng lại, nhất là từ hai phiên bản Heroes III và V.

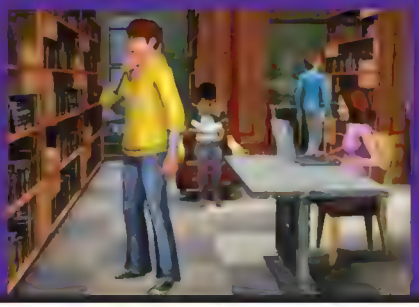
Một nền đồ họa đẹp mắt, lối chơi vẫn giữ nguyên những giá trị truyền thống đồng thời bổ sung những tính năng nhỏ nhưng quan trọng, và cuối cùng là một cốt truyện được đầu tư công phu, chúng ta hoàn toàn có thể tin rằng Heroes VI sẽ là một game thành công. Và nếu những thông tin này chưa đủ để đốt cháy sự trông đợi của người chơi với Heroes VI, thì thông tin cuối cùng này có thể sẽ làm được điều đó: Heroes VI sẽ được phát hành trong tháng 9 năm nay.

PHẠM LÊ

GAME SẮP "RA LÒ"

The Sims 3: Town Life Stuff

Hệ máy: PC | **Phát triển:** The Sims Studio | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Mô phỏng | **Ngày phát hành:** 26/07/2011

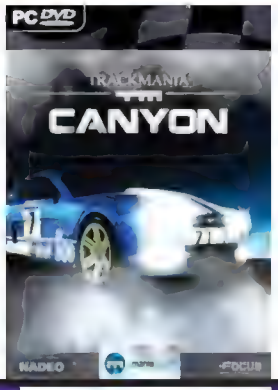


Trong phiên bản The Sims 3 này bạn có thể xây cho nhân vật của bạn một thư viện để họ chia sẻ niềm yêu thích sách với hàng xóm. Nếu thích bạn cũng có thể xây một phòng tập thể hình với đầy đủ trang thiết bị cho nhân vật. Hoặc bạn còn có thể tạo ra một sân chơi thú vị với cầu tuột, hố cát và nhà trên cây. Ngoài ra, phiên bản này còn bổ sung các vật dụng như máy giặt, máy sấy; trang phục, kiểu tóc mới cho nhân vật, cũng như các cửa hàng, trường học và tiệm cafe.

Trackmania 2: Canyon

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Nadeo | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Đua xe | **Ngày phát hành:** 30/07/2011

Trò chơi đua xe Trackmania 2: Canyon sẽ cung cấp cho người chơi những trải nghiệm đầy phấn khích, thậm chí còn hơn gấp nhiều lần so với TrackMania phiên bản đầu tiên. TrackMania 2 đã vượt xa các trò chơi đua xe truyền thống bằng một thế giới các vòng đua hoàn toàn được tạo ra bởi chính người chơi. Với pha các lái xe lộn vòng, chạy xe leo tường, phóng xe xuống dốc và còn nhiều pha mạo hiểm khác đang chờ đợi bạn.



Age of Empires Online

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Robot Entertainment | **Phát hành:** Microsoft | **Thể loại:** Chiến lược | **Ngày phát hành:** 16/08/2011

Tựa game chiến thuật thời gian thực nổi tiếng Age of Empires của Microsoft đã ngưng hoạt động trên hệ máy tính kể từ năm 2007. Bây giờ, phiên bản mới nhất Age of Empires Online đã trở lại cho phép người chơi cùng cạnh tranh hay chia sẻ với bạn bè và đối thủ trên khắp thế giới. Bắt đầu cuộc hành trình với nền văn minh Hy Lạp, người chơi sẽ tự xây dựng nên một đế chế và dấn mình trong những câu chuyện sử thi, phiêu lưu mang tính lịch sử và chiến lược.

El Shaddai: Ascension of the Metatron

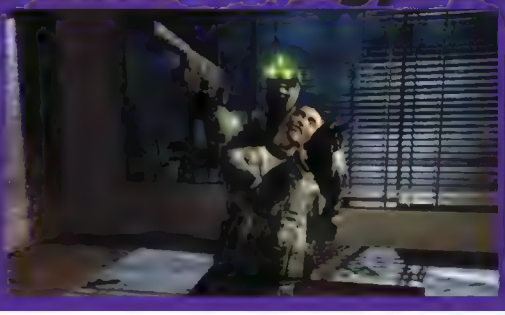
Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Ignition Tokyo | **Phát hành:** Ignition Entertainment | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 26/07/2011

Tựa game hành động có cốt truyện xoay quanh nhân vật Enoch, một con người bình thường đã được Thượng đế lựa chọn để phục vụ như một thiên sứ. Enoch có sứ mạng cứu lấy nhân loại bằng cuộc hành trình theo đuổi các thiên sứ sa ngã; những thiên thần được Thượng đế giao nhiệm vụ trông coi thế giới nhưng lại lợi dụng quyền năng có được để xúi loài người gây nhiều tội ác. Trên hành trình của mình, Enoch sẽ được sự giúp đỡ từ các thiên sứ tốt nhưng đồng thời cũng phải đối phó với các ác thần đặc biệt là Lucifer.

Tom Clancy's Splinter Cell Classic Trilogy HD

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 02/08/2011

Lần đầu tiên ba phiên bản gốc của trò chơi hành động Splinter Cell đã được làm lại với đồ họa độ nét cao cung cấp cho người chơi những trải nghiệm mới thực sự ấn tượng. Tom Clancy's Splinter Cell Classic Trilogy HD sẽ bao gồm các phiên bản Splinter Cell, Splinter Cell: Pandora Tomorrow và Splinter Cell: Chaos Theory trong một DVD duy nhất.



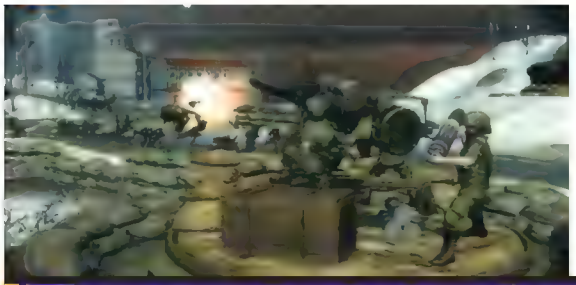
Deus Ex: Human Revolution

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Eidos Studios - Montreal | **Phát hành:** Square Enix | **Thể loại:** Bắn súng | **Ngày phát hành:** 23/08/2011

Deus Deus Ex: Human Revolution là phiên bản thứ ba tiếp theo của loạt game hành động khoa học viễn tưởng bao gồm Deus EX và Deus Ex: Invisible War. Trò chơi lấy bối cảnh là thế giới tương lai khi có một thế lực muốn lợi dụng các tiến bộ khoa học kỹ thuật để biến con người thành các cỗ máy siêu năng lực nhưng lại khó kiểm soát được nhân tính. Trong khi một số khác chống lại việc can thiệp này. Bạn sẽ phải đưa ra quyết định và hành động để tìm ra câu trả lời cho cả nhân loại và cho chính bạn.

Toy Soldiers: Cold War

Hệ máy: Xbox 360 | Phát triển: Signal Studios | Phát hành: Microsoft Game Studios | Thể loại: Bắn súng | Ngày phát hành: 17/08/2011



Toy Soldiers: Cold War sẽ cho phép các chú lính đồ chơi của thập niên 80 trở nên sống động và tham gia các trận chiến khốc liệt. Trò chơi là sự kết hợp giữa tính chiến lược và hành động hấp dẫn khi cho phép bạn điều khiển lực lượng quân đội hùng hậu của cả Mỹ hoặc Liên Xô; sử dụng pháo, xe tăng, máy bay phản lực, trực thăng chiến đấu để tấn công hay hành động theo phong cách commando. Game cũng hỗ trợ nhiều người chơi trong phần chơi chiến dịch, đồng đội cùng với các mini-game thú vị.

The Lord of the Rings: War in the North

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Snowblind Studios | **Phát hành:** Warner Bros Interactive | **Thể loại:** Hành động-nhập vai | **Ngày phát hành:** 24/08/2011

Vùng đất tăm tối từ thế giới của Middle-earth đang chờ đợi bạn trong trò chơi nhập vai hành động phiêu lưu The Lord of the Rings: War in the North. Trò chơi sẽ mang đến cho người chơi cơ hội duy nhất để khám phá những câu chuyện trước đây chưa từng được kể về hành trình của chiếc nhẫn trong lãnh địa của bóng tối này. Sáng tạo trong lối chơi hợp tác của trò chơi sẽ giúp bạn và đồng đội chống lại đội quân của lực lượng hắc ám.

Fruit Ninja Kinect

Hệ máy: Xbox 360 | Phát triển: Halfbrick Studios | Phát hành: Halfbrick Studios | Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 10/08/2011

Sử dụng hệ thống Kinect, phiên bản Xbox 360 của trò chơi Fruit Ninja nổi tiếng sẽ cho phép bạn tung ra những cú chém, chặt đẹp mắt vào những thứ trái cây một cách đầy thú vị như một chiến binh ninja thực sự. Nhưng hãy cẩn thận của những quả bom, chúng sẽ phát nổ khi bạn chạm vào và kết thúc nhanh chóng cuộc phiêu lưu ngọt ngào của bạn!

Phineas and Ferb: Across the Second Dimension

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Disney Interactive Studios | **Phát hành:** Disney Interactive Studios | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 02/08/2011

Lấy cảm hứng từ bộ phim hoạt hình cùng tên trên kênh Disney, Phineas and Ferb: Across the Second Dimension là một trò chơi phiêu lưu hành động sẽ làm hài lòng trẻ em, thiếu niên và cả phụ huynh. Nhà sáng tạo trò chơi đã làm việc chặt chẽ với nhóm sản xuất bộ phim để đảm bảo rằng tính hài hước, phong cách, cảm giác thú vị cùng với cốt truyện sẽ được chuyển tải vào trò chơi.

Sesame Street: Ready, Set, Grover!

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Griptonite Games | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive | **Thể loại:** Phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 02/08/2011

Đây là một trò chơi sử dụng điều khiển Wii Remote dành cho trẻ mẫu giáo nhằm thúc đẩy sự phát triển những thói quen tốt cho cuộc sống. Trong trò chơi, bạn sẽ vượt qua một loạt các thử thách để giúp những người bạn Sesame Street của mình. Thông qua cuộc phiêu lưu của họ, trò chơi khuyến khích hoạt động thể chất, dinh dưỡng tốt, vệ sinh cá nhân và cả tầm quan trọng của việc nghỉ ngơi thư giãn.

Nicktoons MLB

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** High Voltage Software | **Phát hành:** 2K Play | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 23/08/2011

Nicktoons MLB là trò chơi bóng chày vui nhộn hỗ trợ toàn bộ các nhân vật nổi tiếng của Nicktoons bao gồm SpongeBob SquarePants, ZIM, Dudley Puppy, fanboy, Chum Chum cùng với Ren và Stimpy. Các nhân vật này sẽ cùng thi đấu bên cạnh các ngôi sao từ 30 đội bóng chày MLB chuyên nghiệp như Andre Cabrera Ethier (Los Angeles Dodgers), Jason Heyward (Atlanta Braves) hay Robinson Cano (New York Yankees).

Cave Story 3D

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Nicalis | **Phát hành:** NIS | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 09/08/2011

Bạn tỉnh dậy trong một hang động tăm tối và không nhớ được mình là ai hay từ đâu đến. Khi bắt đầu khám phá Mimiga Village, bạn phát hiện ra những sinh vật giống thỏ vô tư gọi là Mimiga đang gặp nguy hiểm trong tay của một nhà bác học tâm thần. Hy vọng duy nhất của chúng hoàn toàn đặt lên vai bạn. Bạn sẽ phải khám phá nguồn gốc năng lượng của thế giới kỳ lạ này, ngăn chặn kẻ ác và cứu lấy Mimiga.

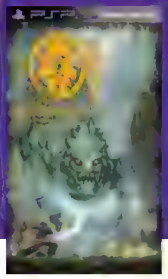
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Atlus | **Phát hành:** Atlus | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 23/08/2011

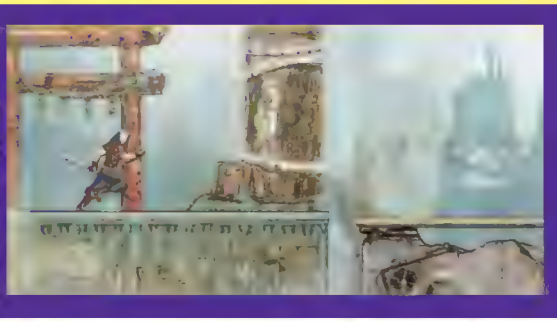
Lấy bối cảnh là thành phố Tokyo đang chống lại một cuộc xâm lược bất ngờ từ bầy quỷ dữ. Trong khi bạn và bạn bè của mình phải tìm cách giải quyết nguyên nhân chính là sự rạn nứt của một lỗ hổng không gian mà thông qua đó các sinh vật khủng khiếp đang tiến vào thế giới. Cứu lấy thế giới không còn là ưu tiên hàng đầu của bạn mà còn có một điều quan trọng hơn đó chính là phải sống sót.

Ninjamurai

Hệ máy: PSP | **Phát triển:** Open Emotion Studios | **Phát hành:** Open Emotion Studios | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 30/07/2011



Trò chơi hành động này tập trung vào nhân vật được biết đến như là một Ninjamurai đang phải cố gắng tìm mọi cách để vượt qua các thế lực tà ác luôn muốn bắt lấy anh, bao gồm một gia tộc ninja thù địch, binh đoàn quỷ dữ và cả một con rồng bóng đêm được kiểm soát bởi kẻ thù lớn nhất của anh.



Tên game: FiFa 12 | **Thể loại:** Thể Thao | **Phát triển:** EA Sports | **Phát hành:** EA | **Dự kiến phát hành:** 2011 | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox

PHIÊN BẢN MỚI, PHONG CÁCH MỚI

FIFA 12 là một trong các tựa game mô phỏng bóng đá được nhiều người hâm mộ mong đợi nhất đặc biệt là sau sự kiện trailer và các hình ảnh đầu tiên của game được tiết lộ cùng với thông tin trò chơi có thể sẽ được phát hành vào cuối năm nay.

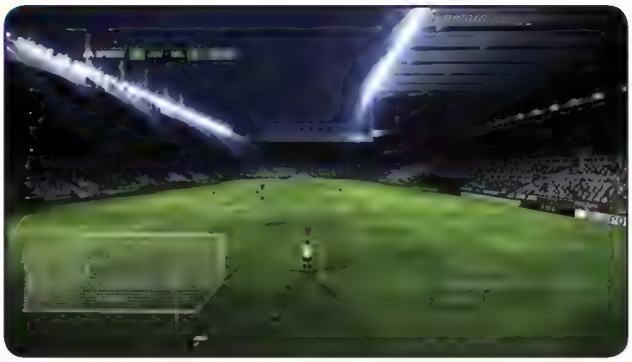
THẬT HƠN

Theo như nhà phát triển game, điểm nổi bật của phiên bản FIFA 12 lần này công nghệ xử lý chuyển động vật lý hoàn toàn mới lần đầu tiên được sử dụng với cái tên Impact engine. Trong tiếng Anh "impact" có nghĩa là "va chạm" và như chính cái tên của nó, công nghệ này sẽ cung cấp cho các game thủ những trải nghiệm bóng đá tuyệt vời với các hình ảnh và chuyển động sống động và thật hơn bao giờ hết.

Theo nhà phát triển, các fan hâm mộ của thể loại game này sẽ không còn phải khó chịu trước các pha hành động kiểu "khó tin" mà người chơi đã không ít lần bắt gặp như khi các cầu thủ tranh cướp bóng với tay chân đan dính vào nhau hay các cú đưa tay làm "thủng" cả mặt đối phương. Công nghệ xử lý va chạm vật lý với engine mới này sẽ cho phép người chơi chứng kiến những pha tiếp xúc giữa các cầu thủ với nhau và cả với bóng chi tiết và chân thật hơn bao giờ hết.

Cụ thể, người chơi sẽ có những pha tranh chấp bóng quyết liệt khi đang chạy với tốc độ cao và khi xảy ra va chạm, cầu thủ sẽ có thể bị hất văng và lộn vài vòng trong không trung một cách dễ dàng. Ngoài ra, không phải lúc nào cầu thủ cũng có thể chạy đua tốc độ với đối phương mà các bước di chuyển giờ đây sẽ phải được tính toán và lựa chọn thời điểm một cách thích hợp. Ví dụ, người chơi có thể chạy kèm cầu thủ đối phương và gây sức ép cho đến thời điểm thuận lợi sẽ có thể lấy bóng chỉ bằng một cái đẩy. Cũng tương tự như vậy, sau các pha chuồi bóng, cầu thủ sẽ phải mất một lúc để đứng dậy.

Bên cạnh các pha va chạm engine mới cũng cho phép người chơi thực hiện các động tác như che chắn bóng, kỹ thuật kiểm soát bóng dưới chân bằng các pha chạm nhẹ đồng thời lấy thân mình để che không cho đối phương tiếp cận được với



bóng. Điều mà FIFA 11 đã thực hiện chưa tốt và do đó có ít người chơi áp dụng được kỹ thuật này. Đặc biệt trong các tình huống cầu thủ bị kèm chặt hay bóng cận biên thì kỹ thuật che bóng này tỏ ra rất hiệu quả và sẽ làm cho các trận đấu trong FIFA 12 trở nên thú vị và sống động hơn rất nhiều.

Thêm một điều ấn tượng của FIFA 12 chính là khuôn mặt của các cầu thủ, mà theo như đạo diễn nghệ thuật của trò chơi, ông Mike Day chia sẻ: "Cách tốt nhất để tạo ra khuôn mặt cho các cầu thủ ngôi sao là phải có sự đối chiếu cụ thể". Và để thực hiện điều này, các nhà phát triển đã phải đi đến tất cả các câu lạc bộ và chụp ảnh khuôn mặt các cầu thủ với 8 chiếc máy ảnh được lập trình để chụp tự động liên tục và cho ra hàng ngàn bức ảnh. Kết quả tổng hợp của quá trình này chính là hình ảnh các cầu thủ trong trò chơi đã được thể hiện rất tuyệt.

CHUYÊN NGHIỆP HƠN

Cùng với Impact engine, chế độ AI mới được gọi với cái tên Pro Player Intelligence cũng lần đầu tiên ra mắt trong FIFA 12. Với AI mới này, các khả năng của những đồng đội "máy" sẽ được cải thiện một cách rõ rệt. Cũng theo nhà phát triển, họ đang làm việc để người chơi không còn thấy các pha bóng "ngớ ngẩn" như khi bạn chuyền bóng cho đồng đội nhưng trái bóng không đến được chân của anh ta mà anh ta lại cứ đứng yên tại chỗ nhìn cho đến khi cầu thủ đối phương đến "cũm" trái banh đi. Đồng thời khả năng phòng thủ trong FIFA 12 cũng có những thay đổi mang tính đột phá nhờ vào sự kết hợp giữa AI và engine vật lý mới. Cụ thể là khi đối phương tấn công và bóng được đưa vào khu vực phòng ngự, chỉ với thao tác nhấn nút A trên hệ Xbox 360 hay nút X trên hệ PS3, các hậu vệ thay vì sẽ lao vào cản phá đối phương ngay lập tức thì sẽ triển khai đội hình phòng thủ tại các vị trí một cách hợp lý nhất và công việc của người chơi bây giờ chính là điều khiển cầu thủ di chuyển thật thông minh và lựa chọn thời cơ thuận lợi để lấy bóng. Điều này có thể sẽ khiến các game thủ mất một thời gian mới có thể làm quen nhưng ngược lại sẽ làm cho "nghệ thuật" phòng ngự trở nên hấp dẫn hơn và cung cấp những trận bóng mang tính chuyên nghiệp hơn.

Bên cạnh đó, khái niệm về "tầm nhìn" của cầu thủ cũng được chú trọng và khai thác rất tốt trong trò chơi. Qua đó các cầu thủ "máy" sẽ có nhận thức tốt hơn về bản thân và khả năng của các thành viên trong cùng một đội để có thể tự động phối hợp một cách ăn ý và hiệu quả nhất. Ví dụ, đội hình với ông "vua kiến tạo" Fabregas sẽ có những đường chuyền hiểm hóc hơn hoặc như đội hình có các cầu thủ có chiều cao như Crouchy sẽ thường xuyên tận dụng các pha câu bóng bổng bằng các đường chuyền dài vượt tuyến. Chính những điều này sẽ tạo ra sự khác biệt giữa một cầu thủ đẳng cấp cao và một người chơi bóng tốt, cũng như giữa câu lạc bộ Real Madrid và Burton Albion, theo khẳng định EA.

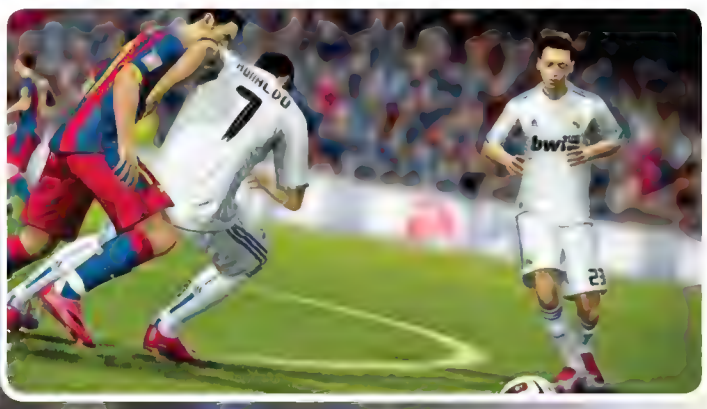
NHỮNG NÉT MỚI

Hình ảnh và giao diện menu của FIFA 12 sẽ mang phong cách giống như một buổi tường thuật bóng đá trên truyền hình. Qua đó trước mỗi trận đấu, hình ảnh hai đội sẽ được phát y như đang được truyền hình trực tiếp, có cả các đoạn phim ngắn quay các cầu thủ được xem là chủ chốt của mỗi đội ngay từ trong phòng thay đồ cho đến khi họ chuẩn bị ra sân. Ngay cả trong trận đấu, góc quay camera cũng sẽ được thay đổi để người chơi có thể cảm nhận được trận đấu một cách chân thật nhất như những gì họ nhìn thấy từ màn hình tivi chứ không phải từ màn hình hiển thị của một trò chơi.

Hệ thống cổ động viên trên sân cũng sẽ được cải thiện, họ sẽ tỏ ra phấn khích trước các pha tấn công hoặc làm bàn, hay tỏ ra thất vọng thậm chí có cả những tiếng guýt trước những pha xử lý bóng hỏng hay sút ra ngoài. Một điều đặc biệt mà các nhà phát triển FIFA 12 đã tiết lộ là sức ép từ cổ động viên trên sân cũng có thể gây ảnh hưởng đến phong độ thi đấu của các cầu thủ.

Theo khẩu hiệu mà EA đã đặt ra cho phiên bản FIFA 12 lần này đó chính là một cuộc "cách mạng" chứ không phải chỉ là "cải tiến". Cho dù một số thông tin trên đây có vẻ quen thuộc nhưng với những gì EA và các nhà phát triển của mình đã cố gắng thực hiện thì rõ ràng FIFA 12 sẽ có một sự thay đổi lớn. Chúng ta hãy cùng chờ đợi xem thành quả của họ có thể sẽ được phát hành vào mùa thu năm nay 2011.

KHẮC THÀNH



"Đũa thần" CẢM BIẾN CHO PC

"ĐŨA THẦN" GENIUS WIZARD STICK KHÔNG CHỈ MANG ĐẾN CÁCH CHƠI GAME NHƯ TRÊN WII MÀ CÒN TẠO NÊN CÁCH SỬ DỤNG VÀ ĐIỀU KHIỂN CHUỘT MỚI LẠ VÀ THÚ VỊ HƠN.

Khi mới ra mắt (đầu năm 2007), dòng máy game gia đình Wii của Nintendo đã không gây nhiều chú ý từ phía game thủ cũng như người yêu công nghệ bởi kiểu dáng đơn giá và cấu hình máy chỉ ở mức bình thường nếu đem so với hệ máy Xbox 360 của Microsoft cũng như PS3 của Sony. Thế nhưng, dòng máy game gia đình này lại từ từ chinh phục game thủ bởi cách chơi thú vị mà nó đem lại. Chính cách chơi này đã tạo nên một xu hướng chơi game mới cho game thủ và cũng chính vì điều đó mà máy game Wii còn có tên gọi thứ hai là Revolution.

Với những thành công của hệ máy game Wii, rất nhiều hãng sản xuất phụ kiện đã cho ra đời nhiều dòng phụ kiện ăn theo hệ máy này và hãng KYE với thương hiệu Genius cũng không ngoại lệ. Mới đây nhất, hãng chuyên sản xuất phụ kiện dành cho máy tính của Đài Loan này đã cho ra đời thiết bị chơi game dành cho PC có tên gọi Wizard Stick với kiểu dáng hao hao giống Wii Remote. Với kiểu thiết kế này, thông điệp mà hãng KYE muốn mang đến cho các game thủ PC là họ có thể chơi game với cách chơi game như trên hệ máy Wii ngay trên chính hệ thống PC của mình với "đũa thần" Wizard Stick.

THIẾT KẾ PHỔ THÔNG

Không giống như Wii Remote, Wizard Stick có phần bầu bĩnh hơn. "Bộ cánh" của chiếc đũa thần này chia thành hai phần riêng biệt, phần vỏ đen bóng ở phía trên với đầy đủ các nút bấm chơi game phổ thông nhất (nút điều hướng D-Pad, nút Menu, nút A cũng 4 nút hành động,...), phần vỏ xám nhám ở phía dưới và đây cũng là vị trí của khay chứa pin và cò B.

"Đũa thần" Wizard Stick hoạt động với 2 pin AA, kết nối với PC thông qua bộ thu phát tín hiệu không dây sử dụng giao tiếp USB. Bộ thu phát tín hiệu này rất nhỏ gọn nên có thể cất dễ dàng ở khay chứa pin để người dùng có thể mang đi khắp nơi mà không sợ đánh rơi bộ thu phát tín hiệu này. Và đương nhiên, để thiết bị có thể mang đến cách chơi game giống như hệ máy Wii, bạn cần phải cài đặt bộ ứng dụng giả lập AIWI có trong đĩa DVD kèm theo thiết bị. Bộ ứng dụng giả lập này tích hợp sẵn hơn 16 tựa game để bạn tha hồ trải nghiệm cách chơi độc đào này trên hệ máy PC của mình.

Ngoài ra, bạn còn có thể sử dụng ngay Wizard Stick mà không cần cài đặt bất kỳ trình ứng dụng nào như một chú chuột máy tính thông thường với nút điều hướng D-pad để di chuyển chuột, nút A là nút trái chuột và cò B là nút phải chuột.

TRẢI NGHIỆM GAME

Thử chơi trò chơi Vitual Tennis được tặng kèm, "đũa thần" Wizard Stick với bộ cảm ứng chuyển động G-Sensor cùng bộ ứng dụng AIWI đã phát huy tác dụng của mình và mang đến những cảm giác chơi game thật thú vị chẳng khác nào khi chơi game trên Wii. Những cú bắt bóng vô-lê, những cú bạt trái, bạt phải được thực hiện rất dễ dàng và thoải mái. Các nút tính năng bấm êm và nhạy, riêng nút điều hướng D-pad còn khá cứng và di chuyển không được trơn tru cho lắm.

Đến với trò chơi Street Fighter IV, trò chơi cũng có trong danh sách của bộ ứng dụng giả lập AIWI, "đũa thần" Wizard Strick nhanh chóng trở thành một tay cầm chơi game thông thường với các phím bấm phổ dụng nhất. Với game này, độ cứng của nút điều hướng D-Pad đã khiến người chơi khó có thể thực hiện các tuyệt chiêu cũng như điều khiển nhân vật di chuyển một cách mượt mà.

Nhìn chung, "đũa thần" Wizard Stick đã làm tốt nhiệm vụ của mình khi mang đến cách chơi game thú vị của hệ máy Wii cho các game thủ của hệ máy PC dù rằng vẫn còn chút lỗi không đáng có. Sản phẩm sẽ được tung ra thị trường Việt Nam trong thời gian tới và hiện vẫn chưa có giá bán chính thức.

XUÂN TÙNG

Bộ nhớ PATRIOT DIVISION 2 VIPER XTREME

Patriot Division 2 PXD34G2133ELK thuộc dòng Viper Xtreme series của Patriot nổi tiếng về chất lượng, hiệu suất, tính ổn định cũng như khả năng ép xung mạnh mẽ. Thiết kế tối ưu cho nền tảng BMC chipset Intel P67, hỗ trợ công nghệ Intel XMP (Extreme Memory Profile) nên khi sử dụng trên BMC hỗ trợ công nghệ này, bạn sẽ dễ dàng "đẩy" mức xung nhịp (bus) lên giới hạn cao nhất chỉ với 1 vài thao tác thiết lập đơn giản trong BIOS. Bên cạnh đó, bộ kit này cũng có độ trễ (CAS latency) khá thấp 9-11-9-27 và hoạt động ở mức điện áp 1,65V.

Bộ kit gồm 2 thanh RAM DDR3 (2x2GB), được thiết kế cho máy tính để bàn thông thường nên không cung cấp cơ chế sửa lỗi ECC (Error-Correcting Code). Các chip nhớ đóng gói theo công nghệ BGA (Ball Grid Array) với khả năng giảm đến 50% nhiệt lượng tỏa ra so với công nghệ đóng gói TSOP (Thin Small Outline Package) trước đây. Ấn tượng không kém là 2 tấm tản nhiệt bằng hợp kim nhôm khá lớn "ôm" hết cả 2 mặt RAM. Nét đặc trưng của dòng RAM Viper Extreme là giữa tấm tản nhiệt hợp kim nhôm bên ngoài và các chip nhớ có thêm lớp đồng chất lượng cao để tăng khả năng hấp thụ nhiệt lượng tỏa ra khi hoạt động. Kết hợp cùng quạt tản nhiệt của BXL hoặc thùng máy sẽ giúp duy trì nhiệt độ của RAM luôn mát mẻ, nhất là khi ép xung. Giá 2.108.000đ, bảo hành 3 năm.

ĐÔNG KHUÊ

Liên hệ:

Vinh Xuân ĐT: (04) 3943 9121

HUNTKEY 65W ENERGY STAR: "Đồ nghề" di động

Đáp ứng nhu cầu thực tế trong việc thay thế bộ cấp nguồn (adapter) "zin" đi kèm MTXT cũng như đảm bảo chất lượng nguồn điện cung cấp ổn định, đủ công suất đáp ứng theo yêu cầu hệ thống. Huntkey 65W Energy Star (HKA06519034-6C/8C) thiết kế tương thích với hầu hết các MTXT hiện nay (Universal Notebook Adapter). Cơ chế tự điều chỉnh điện áp đầu vào (autovolt), hoạt động tốt với dải điện áp đầu vào từ 100 – 240V AC. Các chế độ bảo vệ OVP, OTP, OCP, OPP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho MTXT và cả adapter khi hoạt động.

Thiết kế đơn giản và tiện dụng, khoác bộ cánh tông đen cùng đèn LED xanh dương hiển thị trạng thái hoạt động. Kích thước chỉ nhỉnh hơn so với bộ cấp nguồn (adapter) đi kèm netbook (máy tính sổ tay) 1 chút và nặng khoảng 405g, Huntkey 65W Energy Star là lựa chọn thích hợp cho người dùng thường xuyên di chuyển.

Huntkey 65W Energy Star có công suất 65W, hiệu suất đạt 87% (thông tin từ NSX), cung cấp điện áp đầu ra trong khoảng từ 18 - 20V. Đi kèm adapter là 9 đầu cắm rời, được đánh số thứ tự từ 1 – 9 tương ứng với từng thương hiệu MTXT khác nhau, do đó bạn nên "đọc kỹ hướng dẫn trước khi sử dụng". Ngoài các thông số kỹ thuật được NSX công bố, chúng tôi cũng kiểm tra khả năng sạc pin của với MTXT Sony Vaio PCG-505 và so sánh kết quả với adapter đi kèm máy (công suất 65W, điện áp đầu ra là 19V). Kết quả thu được cho thấy không có sự chênh lệch đáng kể giữa các adapter, trong đó Huntkey 65W mất 1h37p để hoàn tất việc sạc pin, chậm hơn khoảng 6 phút so với adapter đi kèm máy. Giá 800.000đ, bảo hành 2 năm.

TRUNG DOÃN

Liên hệ:

Anh Ngọc.

ĐT: (04) 6275 2345

(08) 3943 1592.

TRÒ CHƠI MÂY
ONLIVE VÀ GAIKAI

TỪ NĂM 2009, NGƯỜI TA BẮT ĐẦU SỬ DỤNG THUẬT NGỮ "CLOUD GAMING" (TẠM DỊCH: TRÒ CHƠI MÂY). ĐÃ CÓ 2 CÔNG TY NỔI LÊN Ở LĨNH VỰC NÀY LÀ GAIKAI VÀ ONLIVE.

Cả 2 đều đưa ra giải thức truyền tải những trò chơi mạnh về đồ họa từ những máy chủ tới những chiếc máy tính trung bình yếu và cả cho TV. Đó là những bước khởi đầu cho thấy có những nền tảng công nghệ thực sự. Tuy nhiên họ tiếp cận với trò chơi mây qua những góc độ khác nhau. OnLive là dịch vụ "tất cả trò chơi trong 1" hướng trực tiếp đến người tiêu dùng, thông qua những con chip gắn trong thiết bị. Gaikai thì hướng đến vấn đề thương mại, các hãng phát hành trả tiền cho Gaikai vì khả năng cung cấp công nghệ truyền tải game. Sự khác biệt giữa 2 công ty thể hiện ở mô hình kinh doanh. Cả 2 công ty có những cách tiếp cận rất khác nhau trong việc tận dụng dịch vụ mạng và quan điểm khác nhau về việc "mây" ảnh hưởng đến trò chơi. Đứng sau 2 công ty này là 2 nhân vật có tên tuổi. Steve Perlman, người dẫn đầu OnLive, được biết đến qua quá trình làm việc liên quan đến QuickTime và những dịch vụ dựa trên nền web như WebTV; trong khi David Perry ở Gaikai thì quá nổi tiếng trong ngành công nghiệp game của thế giới trong vai trò người sáng lập Shiny Entertainment và nhiều vai trò khác nhau nữa trong ngành game.

GIẢI QUYẾT ĐỘ TRỄ

Độ trễ (latency) là một vấn đề rất được quan tâm bởi vì trong thực tế, chính nó có thể hủy diệt hoàn toàn sở thích chơi game, và gây tác động xấu đến cả người chơi và nhà phát hành game – nếu như họ tiếp xúc với game qua "mây". Hiện nay OnLive đặt 3 trung tâm dữ liệu ở Mỹ, trong khi Gaikai có đến 24 trung tâm như vậy. Các máy chủ ở những trung tâm dữ liệu đó chứa nhiều trò chơi có thể truyền tải đến máy tính của người chơi, và dữ liệu sẽ được trả ngược về máy chủ, bỏ qua khoảng cách giữa máy chủ và máy khách.

Perlman ủng hộ chiến lược sở hữu ít trung tâm dữ liệu và cho rằng OnLive không cần quá nhiều. Theo ông, đó là do sự nhận thức sai lệch về độ trễ khi người ta chỉ nghĩ về khoảng cách, mà độ trễ còn chịu ảnh hưởng bởi kết nối Internet mà người chơi sử dụng. OnLive có thể bổ sung thêm 1 vài trung tâm dữ liệu song với những "kết nối trực tiếp" đến 10 ISP (nhà cung cấp dịch vụ Internet) khác nhau thì đã giải phóng thêm khoảng 90% lưu lượng dữ liệu của OnLive không cần đi qua Internet. Với Perlman, cảm nhận của người dùng cao hơn tất cả, và hứa hẹn sẽ có những thuật toán mới được áp dụng vào mùa hè 2011 giúp giảm độ trễ trên OnLive hơn nữa.

Cách tiếp cận độ trễ của Gaikai hoàn toàn khác biệt. Giám đốc chiến lược Nanea Reeves thì lại cho rằng ở gần trung tâm dữ liệu sẽ giúp cải thiện độ trễ đáng kể, và sự phân bố dày đặc các trung tâm dữ liệu của họ tạo nên sự thay đổi đáng kể trong tốc độ truyền tải dữ liệu. Bà nêu dẫn chứng công ty Gomez đã thử nghiệm độ trễ của Gaikai và OnLive, đưa ra kết quả rằng dịch vụ của Gaikai nhanh hơn 25-26 lần. Perry nói mục tiêu của Gaikai là tiếp cận càng

gần người dùng càng tốt, họ quan tâm đến độ trễ và sẽ không giới hạn số lượng các trung tâm dữ liệu. Dự kiến đến kỳ Giáng sinh 2011, Gaikai sẽ thiết lập đến thêm 6 trung tâm dữ liệu nữa.

TRẢI NGHIỆM THỰC TẾ

Tại triển lãm E3 2011 vừa qua, Perlman đã trình diễn khả năng chơi game qua dịch vụ truyền tải OnLive trên nhiều thiết bị khác nhau như TV, iPad, các máy tính bảng và điện thoại thông minh nền Android. Thậm chí Ubisoft còn tạo ra một phiên bản riêng của trò chơi From Dust chạy trên máy tính bảng được truyền tải từ OnLive. Đó là sức mạnh xử lý từ xa có thể khiến các trò chơi cao cấp có thể chơi trên các thiết bị di động. Perlman nói thêm quan điểm của OnLive là làm cho dịch vụ truyền tải càng ít bị cản trở càng tốt, để người dùng dễ dàng tiếp cận trò chơi ở nhiều nền tảng khác nhau, với sự hỗ trợ

từ nhiều phương pháp điều khiển khác nhau, như tay cầm hoặc chuột và bàn phím, thậm chí là màn hình chạm hoặc các tay cầm được thiết kế lại. Đầu năm nay, OnLive đã ký hợp đồng với công ty điện tử Vizio để ứng dụng kỹ thuật của OnLive vào dòng sản phẩm đầu đọc Blu-ray và HDTV "Internet-ready". Perlman mong đợi OnLive sẽ có trong 25 triệu TV và 50 triệu đầu đọc Blu-ray players, và các trò chơi sẽ được truyền tải thẳng vào các thiết bị điện tử trong phòng khách ở mỗi gia đình. Thị phần thiết bị di động cũng đang được OnLive dòm ngó đến với những dự án trên nhiều loại chip di động khác nhau.

Gaikai có vẻ chậm chân hơn đối thủ khi Perry nói dịch vụ của họ sẽ xuất hiện trên các TV kỹ thuật số vào đầu năm 2012. Dịch vụ của họ sẽ được triển khai trên TV mà không cần can thiệp đến bất kỳ loại chip nào. Các ứng dụng của Gaikai sẽ chạy trên TV của Vizio mà không cần can thiệp vào linh kiện. Năm ngoái, Perry từng tiết lộ hình ảnh của bản mod trò chơi World of Warcraft chạy trên iPad, truyền tải bằng kỹ thuật của Gaikai, và đã gặp chút rắc rối vì Gaikai không có sự cho phép của Blizzard, hãng phát triển trò chơi World of Warcraft. Bà Reeves hồ hởi với công nghệ không cần dùng chip riêng chắc chắn Gaikai sẽ tạo ra sự khác biệt lớn so với đối thủ và tiện lợi hơn hẳn cho người dùng. Được biết các hãng phát hành game sử dụng dịch vụ của Gaikai sẽ thu tiền người chơi căn cứ qua thời gian chơi game.

HOÀNG KIM

TGVT B - Một ấn phẩm của TGVT - PC World VN

Giải pháp kinh doanh hiệu quả

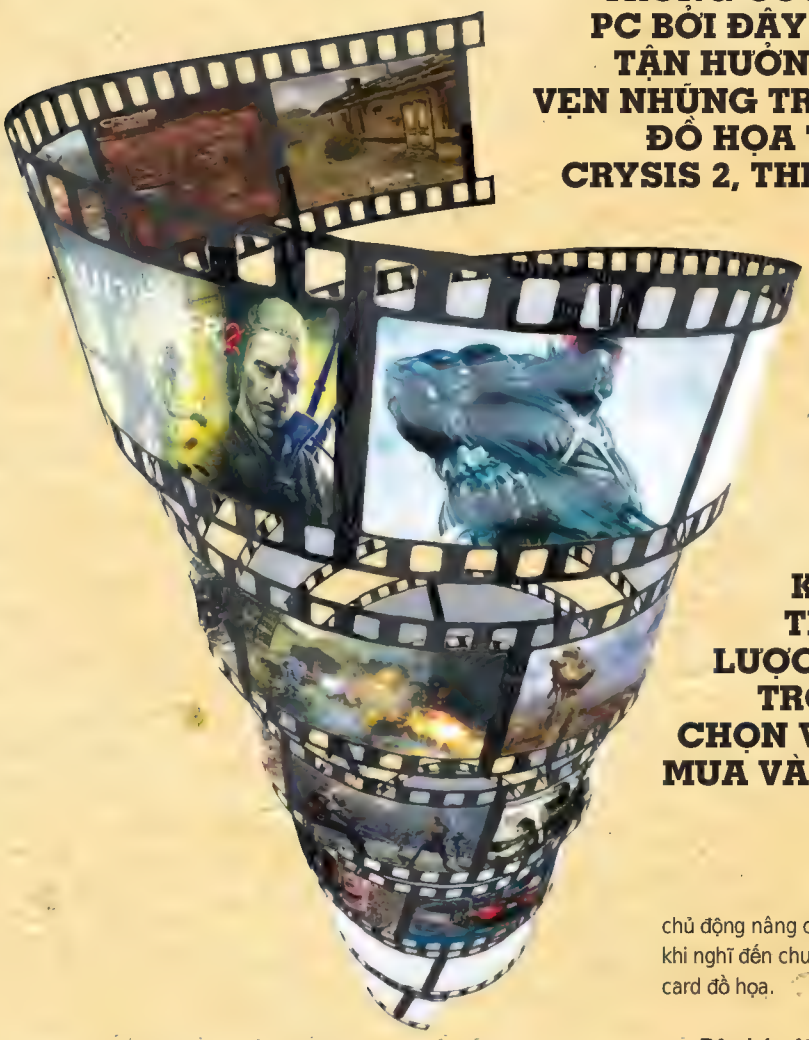
- Chính sách, cơ chế quản lý nhà nước về CNTT, ứng dụng CNTT…
- Giải pháp, công cụ công nghệ mới trong hoạt động sản xuất, kinh doanh
- Tầm nhìn người lãnh đạo trong quản lý, điều hành và đầu tư ứng dụng CNTT doanh nghiệp
- Cơ hội giao thương kết nối thị trường CNTT, những bài học kinh nghiệm ứng dụng CNTT hiệu quả
- An ninh trong hệ thống thông tin doanh nghiệp...

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM
Văn phòng Hà Nội: Tầng 9, 185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.3512.1819 - Fax: 04.3512.1821 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn

KINH NGHIỆM DÙNG CARD ĐỒ HỌA

CARD (CẠC) TĂNG TỐC ĐỒ HỌA (VGA) ĐÃ TRỞ THÀNH MỘT PHẦN KHÔNG THỂ THIẾU TRONG CUỘC SỐNG CỦA GAME THỦ PC BỞI ĐÂY LÀ YẾU TỐ QUAN TRỌNG TẬN HƯỞNG VÀ TRẢI NGHIỆM TRỌN VẸN NHỮNG TRÒ CHƠI CÓ CHẤT LƯỢNG ĐỒ HỌA TỐT NHẤT HIỆN NAY NHƯ CRYSIS 2, THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS...TUY NHIÊN, NGOÀI HẦU BAO RỦNG RỈNH ĐỂ SẮM SỬA MỘT CARD ĐỒ HỌA TỐT CÓ KHẢ NĂNG HỖ TRỢ CHƠI GAME XUẤT SẮC CÒN RẤT NHIỀU YẾU TỐ KHÔNG KÉM PHẦN QUAN TRỌNG KHÁC CẦN ĐƯỢC BẠN QUAN TÂM. TRONG KHUÔN KHỔ BÀI VIẾT NÀY THẾ GIỚI GAME XIN ĐƯỢC LƯỢC LẠI MỘT SỐ ĐIỂM QUAN TRỌNG ĐỂ BẠN CÓ THỂ LỰA CHỌN VÀ CÂN NHẮC TRƯỚC KHI MUA VÀ SỬ DỤNG CARD ĐỒ HỌA.



CÂN NHẮC VỀ CẤU HÌNH MÁY

Bộ vi xử lý (CPU):

Những card đồ họa tầm trung như GTX 460, GTX 560 Ti của Nvidia hay 5850, 5870, 6850, 6870 của AMD đòi hỏi một PC cấu hình tương đối khá với CPU là dòng Core 2 Quad, i5 (đối với Intel) hoặc Phenom 2 (đối với AMD) trở lên để có thể chạy hết hiệu năng. Cá biệt khi chạy đa card đồ họa (Crossfire, SLI) hoặc sử dụng một số card đồ họa thuộc phân khúc cao cấp như 6990, GTX 590 để khai thác hết hiệu năng cần CPU i7 2600k hay AMD X6 1090T. Do đó, để tránh hiện tượng thắt cổ chai nếu đang sở hữu CPU dòng phổ thông như E5200, AMD X2 240 bạn nên chủ động nâng cấp CPU trước khi nghĩ đến chuyện mua sắm card đồ họa.

Bộ nhớ vật lý (Ram)

Nếu sử dụng Windows 7 chỉ với 2GB Ram bạn sẽ nhận thấy hệ thống chạy khá ì ạch. Mặt khác, một số tựa game như Just Cause 2, Assassin's Creed khuyến cáo game thủ cần một PC có ít nhất 3GB Ram để có thể vận hành. Trong khi đó giá Ram DDR2 lẫn DDR 3 đang rất phải chăng vì vậy việc trang bị 4 GB, 8 GB hay thậm chí 16 GB Ram để giúp hệ thống chạy mượt mà hơn khi đón đầu các tựa game mới không còn là điều qua khó khăn như cách đây vài năm. Cần lưu ý thêm là khi chạy các hệ thống PC trang bị bộ nhớ từ 4GB Ram trở lên bạn nên sử dụng hệ điều hành 64-bit để khai thác và tận dụng triệt để lượng tài nguyên này. Ngoài ra, hầu hết các phần mềm cũng như các chương trình trò chơi hiện nay đều tương thích tốt với hệ điều hành 64-bit nên bạn

không cần phải băn khoăn về việc có nên hay không trong việc chuyển qua sử dụng hệ điều hành 64-bit!

Bo mạch chủ (mainboard)

Nếu chỉ chạy đơn card đồ họa và đang sử dụng các bo mạch chủ chipset P43 hoặc X38 (đối với Intel) hoặc chipset 780 (đối với AMD) trở về sau bạn có thể yên tâm bo mạch chủ của mình đã hỗ trợ giao tiếp card đồ họa rời PCIe 2.0 x16 và quan tâm đến các điều kiện ghi ở các mục còn lại để lựa chọn card đồ họa mình sắp mua. Với các bo mạch chủ đời cũ hơn bạn nên nghĩ đến kế hoạch thay mới hoặc chỉ lựa chọn các card đồ họa trong phân khúc bình dân như 9600 GT, 4670...

Nếu quan tâm đến việc chạy đa card đồ họa (SLI hoặc Crossfire) ngoài việc xem xét bo mạch chủ có hỗ trợ chức năng này hay không bạn cần chú ý khi chạy ở chế độ này nếu băng thông mà bo mạch chủ hỗ trợ chỉ là 16x/4x thay vì 16x/16x hoặc 8x/8x (bạn có thể tham khảo sách hướng dẫn kèm theo sản phẩm hoặc vào trang web của nhà sản xuất sản phẩm để tìm hiểu thêm thông tin này) thì nên chọn giải pháp chạy đơn.

Vấn đề khác cần lưu ý khác là không phải trò chơi hay phần mềm nào trên thị trường cũng hỗ trợ tốt card đồ họa khi chạy ở chế độ SLI hoặc Crossfire, điển hình như Premiere Pro CS 5 không hỗ trợ SLI hay ở game Metro 2033 khung hình khi chạy ở chế độ SLI và Single có rất ít khác biệt. Do đó, nếu muốn mua card đồ họa mình sắp lựa chọn tối ưu hóa hiệu năng khi chơi game và công việc bạn nên đầu tư vào một card đồ họa có hiệu năng mạnh thay vì 2 card đồ họa tầm trung để chạy SLI hay Crossfire.

Bộ nguồn (PSU)

Một VGA khủng hoặc sẽ đòi hỏi lượng điện năng đáng kể đặc biệt là khi hoạt động ở chế độ SLI và Crossfire do đó bạn nên tham khảo khuyến cáo của nhà sản xuất về bộ nguồn công suất thực trước khi quyết định mua. Mặt khác, bạn có thể tham khảo thêm các website tính công suất tiêu thụ như http://www.thermaltake.outervision.com/ http://extreme.outervision.com/psucalculatorlite.jsp của PC đang hoặc sẽ sử dụng trong tương lai để tìm bộ nguồn có công suất phù hợp.

DỰA TRÊN MÀN HÌNH ĐANG SỬ DỤNG

Độ phân giải màn hình

Các màn hình LCD từ 20 inch trở xuống thường có các độ phân giải phổ biến như 1440 x 900, 1366 x 768, 1280 x 720. Ở các độ phân giải vừa nêu những card đồ họa thông dụng trên thị trường như 9600 GT, GTS 250, GTS 450, HD 4850, HD 4870, HD 5770 hầu hết đều có thể chơi các game mới nhất hiện nay ở mức thiết lập cao nhất. Do đó bạn không cần phải đầu tư các card đồ họa đắt tiền để tiết kiệm chi phí. Ngược lại các màn hình lớn hỗ trợ độ phân giải 1680 x 1050 trở lên đòi hỏi bạn trang bị các card đồ họa tầm trung như GTX 460, HD 6850 trở lên để có thể thưởng thức các tựa game mới với thiết lập đồ họa cao nhất. Bằng không bạn buộc phải hy sinh chất lượng hình ảnh cũng như gia giảm độ phân giải xuống mức thấp hơn để hệ thống chạy ổn định khi chơi.

HIỆU ỨNG 3D

Tin vui cho các game thủ sở hữu card đồ họa Nvidia từ xê-ri 8800, 9600 trở lên là chỉ cần sở hữu bộ kính không dây 3D Vision, một màn hình có tần số quét trên 120 Hz (hầu hết các model LCD hỗ trợ 3D đều thỏa mãn điều kiện này) và lựa chọn đúng trò chơi có hỗ trợ công nghệ 3D Vision (danh sách trò chơi được niêm yết và cập nhật thường xuyên trong các bản driver mới của Nvidia) là có thể yên tâm thưởng thức các khung cảnh 3D sống động không kém gì các bộ phim 3D đang trình chiếu ngoài rạp. Tuy nhiên, rào cản không nhỏ cho các game thủ muốn trải nghiệm công nghệ 3D Vision của Nvidia hiện nay là giá màn hình 3D hỗ trợ tần số quét trên 120 Hz còn khá cao điển hình như hai màn hình 23 inch Dell Alienware OptX AW2310-3D và Asus VG236H 3D Vision đang xuất hiện tại Việt Nam được bán kèm bộ kính 3D Vision của Nvidia đang được niêm yết giá gần 11 triệu đồng.

Hầu hết các card đồ họa trong xê-ri HD 6000 của ATI cũng hỗ trợ 3D tương tự như các card đồ họa kể từ 8800, 9600 trở về sau của Nvidia tuy nhiên đáng tiếc là ở thời điểm thực hiện bài viết này chưa có model màn hình 3D nào hỗ trợ chuẩn HDMI

1.4a một trong những điều kiện thiết yếu để trải nghiệm "3D" trên các card đồ họa của ATI.

CÂN NHẮC DỰA TRÊN DUNG LƯỢNG RAM, LOẠI CHIP NHỚ, KHẢ NĂNG HỖ TRỢ DIRECTX?

Hầu hết các card đồ họa thuộc phân khúc bình dân như GT 430, GT 440, HD 4670 HD 5450, HD 5570... đều có hiệu năng khá khiêm tốn nên sự khác biệt giữa các phiên bản có dung lượng bộ nhớ thấp và dung lượng bộ nhớ cao đều có rất ít khác biệt. Do đó, khi lựa chọn mua các card đồ họa thuộc nhóm này bạn không nên bận tâm quá nhiều về vấn đề này.

Thậm chí ngay cả khi quyết định mua card đồ họa nằm phân khúc phổ thông như GTS 250, GTS 450, HD 5750, HD 5770 trở lên nếu bạn chỉ sử dụng màn hình từ 20 inch trở xuống với các độ phân giải vừa phải như 1440 x 900, 1368 x 768, 1280 x 720 thì việc lựa chọn phiên bản 512 MB là vừa đủ và phù hợp với nhu cầu. Các card màn hình từ mức phổ thông trở lên có trang bị bộ nhớ Ram lớn hơn 512 MB chỉ thực sự lộ rõ sự khác biệt của mình nếu bạn chơi game trên các màn hình LCD hỗ trợ độ phân giải cao hơn.

Một số card đồ họa bình dân thường có nhiều phiên bản sử dụng chip nhớ khác nhau chẳng hạn như trường hợp của GT 240 có phiên bản sử dụng chip nhớ DDR 3 và phiên bản khác sử dụng chip nhớ DDR 5 với mức hiệu năng chênh lệch từ 10-20% tùy ứng dụng và phần mềm benchmark. Giá thành chênh lệch giữa các phiên bản này thường không nhiều do đó nếu điều kiện kinh tế cho phép bạn nên chọn phiên bản sử dụng chip nhớ cao hơn.

Kể từ xê-ri 400 đối với các card đồ họa Nvidia và xê-ri HD 5000 trở về sau tất cả các card đồ họa của ATI đều hỗ trợ đầy đủ directX 11. Hiện tại đầu game có mặt trên thị trường có hỗ trợ thư viện này chỉ ngót nghét hơn 20 tựa game nhưng hầu hết đều khá nặng và sát phần cứng tiêu biểu như gói nâng cấp DirectX 11 Ultra Upgrade của Crysis 2, Metro 2033; thậm chí một số tựa game chỉ hỗ trợ DirectX 9c hoặc DirectX 10 như The Witcher 2, Crysis, Crysis Warhead có thể khiến các card đồ họa tầm trung như GTX 460, GTX 560 Ti, HD 5770, HD 6850, HD 6870 "đuối" khi chạy ở độ phân giải cao với mức thiết lập cao nhất do đó nếu điều kiện kinh tế chỉ cho phép bạn sở hữu các card đồ họa ở mức tầm trung trở xuống bạn không cần phải cân nhắc nhiều đến vấn đề card đồ họa mà mình sắp mua có hỗ trợ driectX 11 hay không!

HIỆU ỨNG VẬT LÝ: ĐỂ GAME HOÀN HẢO HƠN!

Các hiệu ứng vật lý sinh động trong các tựa game Cryotosis: Sleep of Reason, Mafia 2 được "tối ưu" trên các card đồ họa Nvidia từ xê-ri 8 trở về sau sẽ là cơn ác mộng không nhỏ cho các game thủ đang sở hữu card đồ họa của ATI. Nếu hầu bao rủng rỉnh và bo mạch chủ đang sử dụng có từ 2 khe PCIe trở lên bạn có thể mua thêm một card đồ họa của Nvidia và dùng driver "mod" của Hybrid PhysX Mod (xem lại bài Tiếp Sức Cho AMD Bằng Nvidia tại địa chỉ http://thegioigame.vn/?p=detail&newsid=2727) bằng không bạn có thể lựa chọn tắt hiệu ứng vật lý để tăng tốc độ khung hình khi thưởng thức các tựa game này.

BẢO DƯỠNG ĐỊNH KỲ

Tương tự như các thành phần khác trong PC, các card đồ họa chính hãng tại Việt Nam thường có thời gian bảo hành là 3 năm. Tuy nhiên, sau một thời gian tùy thuộc vào môi trường sử dụng các card đồ họa sẽ bám bụi và phát sinh nhiệt khá cao so với thời gian ban đầu. Việc này sẽ khiến hiệu năng cũng như tuổi thọ của card đồ họa bị ảnh hưởng đáng kể. Do đó, sau khi sử dụng được 3-6 tháng bạn nên tập thói quen vệ sinh lại card đồ họa cũng như các thành phần trong máy tính bằng cọ, bình xịt bụi, kem tản nhiệt mới. Khi vệ sinh cũng như trét lại keo tản nhiệt cho card đồ họa bạn nên lưu ý đến tem của nhà sản xuất để tránh trường hợp tem dán bị rách trong khi thao tác.

Hy vọng qua bài viết này bạn có thể chọn được card đồ họa vừa ý đồng thời chạy đồng bộ với dàn PC đang sử dụng nhằm có được những trải nghiệm tốt nhất với các tựa game mới nhất trên thị trường.

ANH TUẤN

CHỈNH ĐỒ HỌA

Trong thực tế, các tùy chọn về đồ họa đều là những công cụ hết sức mạnh mẽ giúp người dùng thay đổi cấu hình mặc định của trò chơi, khiến trò chơi trở nên đẹp hơn, long lanh hơn. Nhưng trừ khi máy tính có tốc độ dựng hình mỗi giây (fps - frame per second) khá cao ở mỗi cảnh game và muốn kéo mức thể hiện lên cấp cao nhất, bạn sẽ cần phải hiểu rõ những gì mà mỗi thứ thiết lập nên: khi nào chúng làm cho khả năng trình diễn của hệ thống bị điểm trừ và khi nào cần dùng chúng, hoặc tính toán có đáng phải trả giá cho tính mỹ thuật của game hay không? Theo đó, bạn sẽ cần tìm hiểu để biết cách tinh chỉnh các thiết lập đồ họa để chơi những trò chơi có mức thể hiện đồ họa ở mức độ "gần như là đời thực" như Crysis 2, S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat, BioShock 2 hoặc Just Cause 2 mà không cần bật hết chúng ở mức tối đa (một phần do bởi giới hạn phần cứng). Mặt khác, sự chỉ dẫn "làm thế nào" về cấu hình dưới đây là một số vấn đề cơ bản, nhưng trước hết bạn phải chắc chắn rằng đã tải phiên bản driver mới nhất phù hợp với card đồ họa mà bạn đang sử dụng, cũng như đã cập nhật DirectX đầy đủ tương ứng với trò chơi.

Khả năng đồng bộ theo chiều dọc (V-sync)

V-sync (Vertical synchronization) là tính năng đồng bộ giúp cho card đồ họa và màn hình có tiếng nói chung trong việc hiển thị hình ảnh, khi đó card đồ họa sẽ truyền tải hình ảnh ở mức tương ứng với độ quét của màn hình. Bật V-sync On sẽ ngăn ngừa tình trạng "xé" hình ảnh (2 khung hình liên tiếp bị chia cắt bởi 1 đường nằm ngang màn hình), và điều đó cũng tác động đến fps. Khi đó fps sẽ rớt xuống, có thể bằng phân nửa trị số độ quét của màn hình khi kích hoạt V-sync On, ví dụ màn hình có độ quét là 60Hz thì trò chơi sẽ rớt còn khoảng 30 fps. Bởi vậy, nếu khả năng chơi game của máy tính không đạt (bị giật khung hình) thì tính năng này cần phải được tắt đầu tiên (V-sync Off).

Chất lượng đổ bóng (shadow quality)

Nếu có 1 card đồ họa mạnh, có lẽ bạn sẽ muốn bật chất lượng đổ bóng lên mức cao. Đặc điểm này tác động mạnh đến điều kiện môi trường của game, khiến các cảnh chơi trở nên sinh động và thực tế hơn nhờ vào các hiệu ứng ánh sáng, đổ bóng hay thời tiết... Bạn có thể trải nghiệm những sự khác biệt ở các trò chơi như Crysis hay S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat, và sẽ cảm thấy "thiếu thiếu" nếu như tắt hoặc giảm nó đi. Việc kích hoạt nó cũng góp phần làm giảm tốc độ dựng hình fps đáng kể. Một khi giảm xuống mức thấp như Low, người chơi chỉ cảm thấy trò chơi trở nên bình thường không có gì đặc biệt, tính thực tế của môi trường gần như không được thể hiện trong cảnh chơi. Có điều là nếu khả năng chạy game quá tồi thì chất lượng đổ bóng nên được ưu tiên hàng thứ nhì giảm xuống trước, sau V-sync.

Độ phân giải (resolution)

Sự thể hiện tốt về đồ họa sẽ không thấy rõ ràng trừ khi nó được thiết lập đúng ở độ phân giải chuẩn của màn hình, hoặc độ phân giải tối đa mà hệ điều hành cho phép. Khung hình của trò chơi phải được hiển thị tương đương cùng với khung hình của máy tính theo tỉ lệ 1:1 (tính bằng pixel). Ở độ phân giải 1920x1600, ví dụ, PC sẽ thể hiện trên màn hình 1 khung hình có 3.072.000 pixel, kết quả là cho ra hình ảnh sắc nét và mịn hơn độ phân giải 1024x768 vốn chỉ có 786.432 pixel. Chạy game ở độ phân giải thấp hơn độ phân giải chuẩn của màn hình có thể làm tăng tốc mọi thứ (vì chip xử lý đồ họa không phải xử lý quá nhiều pixel), nhưng giá phải trả không phải là không đáng kể. Ví dụ chạy game ở độ phân giải thấp hơn độ phân giải trên màn

PHÙ HỢP GAME

Cách thiết lập tùy chọn đồ họa luôn là tâm điểm của bất kỳ một trò chơi nào, còn hơn cả nội dung và cách chơi. Lấy ví dụ như Crysis 2, sự hạn chế về tùy chỉnh thiết lập đồ họa đã làm nản lòng không ít người hâm mộ.

hình 1920x1200, các giá trị buộc phải "căng" pixel, khiến cho hình ảnh không sắc nét, bị méo mó, gây tình trạng bị răng cưa.

Tính năng khử răng cưa (Anti-aliasing)

Người dùng máy tính dễ quan sát các đường cong của hình ảnh. Nếu nhìn gần ở 1 đường tròn lớn trên màn hình, bạn sẽ thấy nó được "xếp chồng" thành dạng bậc thang từ điểm pixel này sang điểm pixel kia, như kiểu răng cưa lởm chởm (và từ đó nảy sinh ra thuật ngữ "khử răng cưa"). Anti-aliasing là tính năng giảm bớt răng cưa ở mức cho phép, được ví như là "máy ủi phẳng đường cong". Tuy làm cho hình ảnh trở nên mượt mà và đẹp hơn nhưng nó tác động khá mạnh đến tốc độ khung hình/giây. Nếu cấu hình máy tính không đủ mạnh, bạn sẽ cảm giác được ngay sự thay đổi khi kích hoạt tính năng Anti-aliasing. Sự tác động giữa các mức khử răng cưa là khác nhau. Sự nặng nề của hệ thống máy tính khi chạy game giảm dần từ các mức 16X xuống đến 2X. Nếu không cần phải có hình ảnh đẹp trong khi máy tính không quá mạnh mẽ so với game, người dùng có thể tắt tính năng khử răng cưa Anti-aliasing để game chạy nhẹ nhàng hơn, bù lại phải chấp nhận hình ảnh bị răng cưa trông khó chịu. Thông thường, khi muốn thiết lập mức độ khử răng cưa phù hợp, người ta bắt đầu từ 2X, sau đó nâng lên từ từ đến mức chấp nhận được. Tất nhiên ở những cảnh chơi "căng" hơn cảnh thử nghiệm ban đầu, có thể người dùng sẽ phải giảm mức khử răng cưa để game chạy trơn tru.

Bộ lọc bất đẳng hướng (Anisotropic filtering)

Việc tắt bộ lọc bất đẳng hướng ảnh hưởng đến tầm nhìn của người chơi, khiến người chơi cảm thấy hình ảnh có vẻ bị mờ và méo, mức chênh lệch xa gần giữa các vật thể trong tầm nhìn không được thể hiện rõ ràng, kém sắc nét. Khi bộ lọc bất đẳng hướng được kích hoạt, mọi thứ trở nên rõ ràng và dễ xác định hơn hẳn. Thử nghiệm thực tế cho thấy bộ lọc bất đẳng hướng "ngốn" tài nguyên hệ thống ít hơn tính năng khử răng cưa. Người dùng có thể nâng lên 4X hoặc 6X mà mức độ ảnh hưởng không tác động quá nhiều đến khung hình của game.

Chất lượng kết cấu hình ảnh (texture quality)

Thiết lập chất lượng kết cấu hình ảnh, hay đôi khi còn gọi là mức độ chi tiết (level of detail) của trò chơi, ở mức tối thiểu có thể làm cho tốc độ dựng hình của trò chơi tăng lên khá đáng kể. Cái giá phải trả đương nhiên là nói tạm biệt với những hiệu ứng hình ảnh trong trò chơi cũng như những kết cấu (đường vân) hình ảnh cao cấp mà nhà phát triển game đã tạo ra. Khi thiết lập kết cấu hình ảnh ở mức cao, trò chơi trở nên sống động và tràn đầy màu sắc. Theo một số chuyên gia kỹ thuật, ngoài GPU, tác động mạnh đến chất lượng kết cấu hình ảnh chính là dung lượng RAM của card đồ họa, hiện tại đòi hỏi phải trên 512MB thì mới chạy "ngọt" được.

HOÀNG KIM

L.A. NOIRE

MAU MAU LÊN CHỨC

Mười lời khuyên chân thành nhất cho con đường công danh cảnh sát của bạn trong L.A Noire

Bằng chứng

Cần kiểm tra mọi manh mối có thể có. Nhớ kiểm tra cuốn sổ tay ở mục location (địa điểm). Nếu mục này chưa bị gạch ngang chứng tỏ bạn còn bỏ sót nhiều manh mối quan trọng.

Lái xe đến mọi nơi

Bạn có thể bỏ qua các địa điểm cần xem xét trong game bằng nút tam giác và để cho đồng sự chở mình đi nhưng thực ra bạn nên tự mình lái xe. Trên đường tuần tra, bạn sẽ biết được thông tin tội phạm qua đài báo sẽ giúp bạn hoàn thành nhiều vụ án hơn.

Những chiếc xe bí mật

Rải rác trong thành phố Los Angeles là các ngôi nhà khóa kín với biểu tượng cánh thiên thần trắng trên cửa. Khi bạn vào trong, cửa garage bên cạnh sẽ mở ra một trong những chiếc xe hơi bí mật của game. Chúng chạy siêu nhanh và cần cho bạn để hoàn tất 100%.

Luôn luôn dùng xe hơi của cảnh sát

Đơn giản vì xe cảnh sát luôn có thông tin tổng đài báo các vụ án và còi hụ để dọn đường nhanh, khác với các chiếc xe thông thường khác.

Tuần tra tự do

Khi kết thúc một chuyên án, bạn sẽ được truy xuất vào lựa trọn vụ án (case option) trên menu chính. Ở đây, bạn có thể chọn một lựa chọn "Streets of LA" từ các hồ sơ và chuyển sang cảnh tuần tra tự do về giải quyết các vụ án liên quan đến các đồng sự trên đường phố mà bạn có thể đã bỏ qua.

Bắn chỉ thiên

Khi rượt đuổi tội phạm, không nhất thiết phải bắn hạ chúng. Chỉ cần rê chuột (hồng tâm) lên người chúng vài giây thì nhân vật Cole của bạn sẽ bắn chỉ thiên khiến chúng ngừng chạy và giơ tay ngoan ngoãn chịu còng.

Tránh gây thiệt hại, tổn thất

Trong các sandbox game, bạn có thể di chuyển tự do mọi nơi, tông xe, cột điện rồi bỏ chạy nhưng trong L.A Noire nếu bạn làm vậy sẽ gây tác động tiêu cực và giảm điểm đánh giá của bạn.

Chỉ ra kẻ nói dối

Theo dõi nét mặt, cử chỉ của nghi phạm khi thẩm vấn là điều quan trọng nhưng không thể hoàn toàn dựa vào điều đó. Nếu đó là tội phạm sừng sỏ, chắc hẳn chúng sẽ nói dối. Vì vậy, cần xem xét kỹ các bằng chứng trước khi quyết định tin hay không câu chuyện của nghi phạm.

Nói chuyện với người lạ

Nhấn nút vuông khi đứng gần người lạ trên đường hay trong trụ sở cảnh sát, họ sẽ tuôn ra những đoạn hội thoại ngẫu nhiên. Một vài câu sẽ giúp bạn biết cách chỉ ra kẻ nói dối.

"Mượn" xe

Nếu xe cảnh sát hỏng không chạy được nữa, đừng lo Phelphs có thể mượn xe bằng cách giơ thẻ cảnh sát. Đây là lợi thế của cảnh sát khi làm nhiệm vụ - bạn có thể mượn cả xe của cảnh sát khác.

THIẾU LONG

Một trong những cuốn sách góp phần định hướng xã hội về trò chơi trực tuyến (game online, viết tắt GO) là "Nói không với game online" do NXB Phụ Nữ phát hành vào nửa cuối 2010. Thế Giới Game đã gặp gỡ và trao đổi với tác giả cuốn sách này – chuyên gia tâm lý Lê Khanh ngày 18/7/2011.

CẦN GIÚP GAME TỐT PHÁT TRIỂN

Chuyên gia tâm lý Lê Khanh làm việc tại Phòng Tư vấn Tâm lý Gia đình và Trẻ em tại số 174 Lê Quang Định, P.14, Q. Bình Thạnh, TP.HCM. Ông viết khá nhiều sách về tâm lý trẻ em. Nếu cần tư vấn về GO, ông là một nhà tư vấn đáng tin cậy.

-Ông có thể cho biết lý do ông viết cuốn sách "Nói không với game online"?

Tôi viết theo đơn đặt hàng của của NXB Phụ Nữ. Quan điểm của tôi là trung hoà giữa 2 mặt tiêu cực và tích cực của GO. Tuy nhiên, nội dung của cuốn sách đi theo quan điểm của NXB Phụ Nữ, nhằm chỉ trích những mặt tiêu cực của GO nên đã giảm bớt nội dung tích cực của GO.

-Vậy bên cạnh những mặt tiêu cực đã được chỉ ra trong sách, tác giả có thể vui lòng chia sẻ thêm quan điểm của ông về GO?

Tôi có 1 con trai, 1 con gái. Con gái chủ yếu chơi game The Sims xây dựng gia đình, tổ chức xã hội. Những game đó tôi thấy rất tốt. Dĩ nhiên là đừng chơi game quá đáng, mất quá nhiều thời gian trong ngày. Còn con trai tôi chơi một số game chiến đấu, dàn trận, chiến lược và qua đó tôi thấy cháu có phản ứng, tư duy lô-gích tốt hơn. Tuy nhiên, điều tôi muốn nói là ở nước ngoài, như Mỹ chẳng hạn, trẻ em tự tin và tự chủ hơn. Trẻ em nước ngoài có nhiều thú vui cho nên chúng chơi và thích game giống như bóng chày, nhảy hip hop, đi xe đạp v.v. Nghĩa là khi có nhiều hoạt động dàn trải thì game trở thành thú vui bổ trợ, có ích. Nhưng khi có ít chọn lựa thì khác. Trẻ em Việt Nam bây giờ, như con tôi, phải đi học tối ngày; cuối tuần vẫn đi học. Thời gian rảnh của các cháu không đủ để các cháu có thể cùng bạn bè đá bóng, đi bơi mà có lẽ chơi điện tử thì dễ. Đó là trong trường hợp mình đã cố tạo điều kiện cho các cháu đi chơi. Còn các gia đình tạo áp lực học tập cho con cái học cả thứ Bảy, Chủ Nhật thì các cháu có thì giờ đâu? Các cháu lại trốn vào GO mà lại không tự chủ được. Các cháu không được trang bị các kỹ năng để tự chủ trong game, bị game cuốn vào, lấn vào giờ học; mà nếu các cháu chán học sẽ sẵn sàng lấn. Chính nó là cái hệ luỵ.

Có lẽ chúng ta cần nhìn tổng quan như vậy. Nếu các ông bố cấm con chơi GO bằng cách cắt Internet, đập máy tính thì chúng nó sẽ trốn ra ngoài chơi game mặc dù vẫn nói với bố là "Con đi học thêm". Tương tự đối với việc rình rập, chửi mắng, tát tai con cái trước mặt bạn bè. Nhẹ thì các cháu trở nên thụ động; nặng thì chúng bỏ đi bụi đời.

Bên cạnh đó, xã hội Việt Nam vẫn còn hạn chế trong giáo dục, giới trẻ Việt Nam hoang mang, không dám quyết định và chạy vào game như một nơi trú ẩn. Nhưng khi vào game thì chúng chưa đủ sức tự chủ bản thân trong trò chơi game nên vô tình bị cuốn theo các nhân vật. Theo tôi, một game thủ đích thực là người biết chỉ huy, biết chơi như thế nào, quyết định ra sao để đạt kết quả tốt nhất. Chứ game thủ không phải cứ dính vào game, sa đà và bị cuốn đi theo những phản ứng tiêu cực.

-Theo ông, để quản lý game nói chung tốt hơn, Việt Nam cần lưu tâm đến những biện pháp gì?

Theo tôi hầu hết các biện pháp quản lý GO được đưa chỉ là các giải pháp ngọn chứ không phải là giải pháp gốc. Tôi nghĩ trước hết phải có sự kết hợp giữa giới công nghệ game, giới thiết kế game và giới giáo dục dựa trên nền tảng hệ thống giáo dục Việt Nam. Và kế đến là các nhà tâm lý. Bên cạnh đó, cần có một hệ thống phân loại game và thực thi luật game nghiêm chỉnh.

Một điều cần góp ý, cái cần kiểm soát là game lậu thì nhà nước chưa kiểm soát được. Trong khi đó các công ty phát hành game bị kiểm soát rất chặt nhưng phần nào khiến cho các trò chơi hợp pháp mất dần tính hấp dẫn. Khi game nhập khẩu không còn hấp dẫn thì trẻ con xoay qua chơi game lậu. Điều cần làm là phải giúp cho các game tốt phát triển. Tốt ở đây không chỉ là giáo dục; tốt ở đây là kể cả game giải trí cũng cần được giúp cho phát triển. Khi nào trẻ con thích chơi game chính thức, thích chơi game đàng hoàng thì sẽ giảm chơi game lậu. Hiện nay các công ty game muốn kinh doanh, đầu tư tại Việt Nam luôn phải lo lắng trước tình thế "thập diện mai phục": đối phó với luật lệ, game lậu v.v. Game lậu thì cứ đập đầu này lại thò đầu khác.

-Ông có thể chia sẻ ý nghĩa tích cực của game?

Giới trẻ Việt Nam hiện thiếu tính tự lập, thiếu tính trách nhiệm dám làm, dám chịu. Làm thì dám làm nhưng chịu không dám chịu hay có bố mẹ chịu giùm. Điều này cũng bởi một phần do văn hoá Việt Nam cha mẹ thường không muốn con xa khỏi vòng tay của mình. Nhưng anh có làm thì anh mới biết anh đúng hay sai. Anh sai thì mới biết rút kinh nghiệm để sửa. Không dám làm sao biết đúng hay sai? Đứa trẻ lớn lên, ra đời thành đạt hay không là do nó. Cái chính là chúng ta cho giới trẻ sự tự quyết định. Game là một cách giáo dục, góp phần giúp trẻ học được kỹ năng tự ra quyết định. Thứ nhất, nó quyết định chơi game gì. Thứ hai, nó quyết định đóng vai gì. Thứ ba, nó quyết định xử lý như thế nào. Nó xử lý khéo thì chiến thắng. Nó xử lý dở thì nó chết. Chết thì chơi lại. Giỏi thì chơi vài lần thắng. Dở thì chơi lại hàng chục lần mới thắng. Nhưng cuối cùng nó sẽ thắng với cảm giác thoải mái, tự tin. Nếu trẻ chơi ăn gian hay chơi ở cấp độ dễ thì chiến thắng không mang lại nhiều niềm vui, sung sướng. Nhưng nếu chúng chơi trò chơi khó, mất nhiều công sức thì chiến thắng sẽ có ý nghĩa và mang lại sự sung sướng. Cha mẹ cần hiểu những điều này của việc chơi game và chỉ cho trẻ thấy.

Cám ơn chuyên gia đã tư vấn cho bạn đọc Thế Giới Game!

PHI QUÂN

HỘP THƯ

HỎI & ĐÁP

Mình dùng Windows 7 Ultimate SP1 32 bit. Cài game The Witcher 2 giữa chừng thì bị lỗi như sau: "There is not enough spaces on the disk". Mặc dù phân vùng cài dư đến 160 GB, có phải do mình dùng định dạng FAT32 mà không phải là NTFS? (whitedwarfs – Cộng đồng TGVT)

Nếu dung lượng trống của phân vùng cài game còn nhiều (hơn dung lượng yêu cầu) thì có lẽ file bung ra có dung lượng lớn hơn 4GB. Trong trường hợp đó phân vùng định dạng FAT32 sẽ không đủ điều kiện đáp ứng và máy báo lỗi, bạn cần chuyển sang định dạng NTFS cho phù hợp.

Máy nhà mình đang cài F.E.A.R 3 thì nó bị lỗi này: "An error occurred while unpacking: archive corrupted!%Nunarc.dll returned error code" -7%n% s". Máy nhà mình dùng Windows 7 Ultimate 32bit. (vn009865 – Cộng đồng TGVT)

Thông báo lỗi cho biết lỗi xảy ra trong quá trình giải nén. Bạn hãy thử cài lại, nếu vẫn không được thì nên đổi bộ cài đặt trò chơi khác.

Cho em hỏi cấu hình của Metro 2033. Em down về cài xong hết rồi mà vô màn hình tối đen, thoát ra cũng không được. Cấu hình máy tính của em như sau: BMC G31M-ES2L, CPU Intel Core 2 Quad Q8300 2,5GHz, RAM 2GB DDR2 800MHz, VGA rời NVIDIA 9500GT 1GB, Windows XP SP2. (spata2011 – Cộng đồng TGVT)

Cấu hình tối thiểu của Metro 2033 như sau: CPU Dual Core 3GHz, RAM 1GB, VGA GeForce 8800/GeForce GT220 trở lên (hỗ trợ Shader Model 3), Windows XP/Vista/7. Theo đó, VGA của bạn không đáp ứng được yêu cầu của trò chơi.

Em mới mua một số CD game PC có bản quyền về chơi, liệu sau này lỡ cài lại Windows em có thể dùng lại được các CD-KEY đó nữa không? (phuonghen – Cộng đồng TGVT)

Khi sử dụng CD-key có bản quyền, có thể sẽ xảy ra các trường hợp sau: (1) key chỉ được sử dụng 1 lần, (2) key có thể sử dụng được nhiều lần nhưng chỉ áp dụng cho 1 máy tính (thông tin phần cứng không thay đổi), (3) key có thể sử dụng được nhiều lần cho nhiều máy tính khác nhau. Tùy theo chính sách dùng key của nhà phát hành mà có những sự thay đổi khác nhau. Ngoài ra, giai đoạn kích hoạt (activation) hoặc đăng ký (Register) sau khi sử dụng key, bạn nên lưu lại thông tin để về sau có thể sử dụng lại được, hoặc nhờ nhà phát hành trợ giúp. Bạn nên tham khảo chính sách của nhà phát hành trước khi quyết định mua.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc Tạp chí Thế Giới Vi Tính nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - http://www.pcworld.com.vn/forum. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT ngày càng phát triển.

HỌ ĐÃ TRỞ VỀ

Các trò chơi di động tải về trên các thiết bị thông minh đang định nghĩa lại 15 năm qua của ngành công nghiệp game. Ngọn lửa sáng tạo của các nhà thiết kế game độc lập đã bùng cháy trở lại.

Lửa sáng tạo một thời

Tôi thích chơi game trên iPhone vì nhiều lý do như tính tiện lợi, dễ dàng của nó và giá các trò chơi của nó thật sự cũng khá rẻ. Tôi có thể truy cập những nội dung mới ở bất cứ đâu. Các con tôi thích nó, vợ tôi thích nó và thậm chí cả mẹ tôi cũng thích nó. Tất cả những điều này đã là nguồn cảm hứng phong phú cho bài xã luận này kể từ khi Apple App store lần đầu tiên vận hành cách đây vài năm. Nhưng còn có một nguồn động lực mạnh mẽ khác thúc đẩy tôi, đó chính là sự hoài niệm về quá khứ. Không phải dành cho những kinh nghiệm riêng tư nào nhưng mà là cho một thời kỳ vô cùng đặc biệt trong lịch sử chơi game khi ngọn lửa sáng tạo bùng cháy. Đối với tôi trò chơi trên các thiết bị cầm tay của Apple cũng như việc mở rộng ra trên tất cả các thiết bị di động, mạng xã hội và các trò chơi chỉ cho phép download, đã nhắc cho tôi về một thời kì đơn giản hơn và một con đường ít người qua lại của thế giới phát triển game mà giờ đây đã được tái khám phá với nhiều thích thú.

Hoài niệm

Tôi đã chơi game khá sớm ngay từ những ngày đầu. Kinh nghiệm chơi game đầu tiên của tôi chính là sự thu hút bởi các máy analog với màn hình trắng đen. Và tôi cũng đã bỏ nhiều năm trời để mua những băng trò chơi điện tử. Khi lớn lên, cùng với việc đọc các thông tin về game trên các tạp chí hoặc đôi khi nhận được các bản tin định kỳ từ các studio game, tôi đã nhìn sâu hơn vào thế giới sáng tạo game nơi được thống trị bởi các nhà thiết kế game đúng nghĩa. Tất cả họ đều là những nhà tiên phong và là những nghệ sĩ chân chính. Nói chung, họ có tầm nhìn để có thể chỉ từ một ý tưởng nhỏ mà phát triển trở thành một sáng tạo to lớn trong ngành công nghiệp game. Lớn lên tại vương quốc Anh, tuổi thơ của tôi gắn liền với những cái tên như Jeff Minter (Attack of the Mutant Camels), John Hare (Sensible Soccer), Charles Cecil (Beneath a Steel Sky), và Andrew Braybrook (Paradroid). Tôi thích thú phát hiện thêm những tên tuổi như Roberta Williams (King's Quest), Richard Garriott (Ultima), Peter Molyneux (Populous), Shigeru Miyamoto (Mario), và Hideo Kojima (Metal Gear). Đây là thời gian mà Electronic Arts còn mang nhãn hiệu như một nơi tập hợp các nhà "electronic artists", nơi mà những người có khả năng nhìn xa trông rộng đã góp phần hết sức to lớn cho cùng một nhiệm vụ mà công ty tập trung chú trọng, cũng như khẩu hiệu cho một chiến dịch quảng cáo của một ngôi sao nhạc rock năm 1982 " Chúng ta thấy xa hơn". Những nhà thiết kế độc lập này đã vận dụng hầu hết năng lực sáng tạo của mình trong thập niên 80 và đầu thập niên 90, và tầm nhìn của họ càng được mở rộng thông qua từng hình tượng mà họ đã thiết kế. Họ không chỉ xây dựng các tầng chơi hay tạo ra các nhân vật, mà họ đã đem ảnh hưởng của nghệ thuật đến tất cả mọi lĩnh vực như lý luận, kỹ thuật công nghệ và thậm chí cả âm nhạc.

Ngành game đã đánh mất linh hồn?

Đáng buồn là vào giữa thập niên 90, và đặc biệt với sự ra đời của Play Station và các game được phát triển dành cho các thiết bị 3D và CD-ROM, mọi chuyện đã bắt đầu thay đổi. Các nhóm làm việc đã bị ép buộc phải cải tiến nhằm bắt kịp các đòi hỏi về tính thẩm mỹ và kỹ thuật và một loạt các máy móc hiện đại cùng với khối lượng công việc to lớn đang tạo áp lực trên họ. Bên cạnh đó, những nhà phát hành game như EA đã không còn ưu ái các "nghệ sĩ" độc lập nữa và họ đã xác định rằng việc sáng tạo ra các trò chơi là một quá trình qui mô lớn dẫn đầu là lực lượng các nhà sản xuất và các đối tác gia công.

Nếu các bạn muốn cường điệu hóa thì có thể nói công nghiệp game đã đánh mất linh hồn của mình và đồng thời nó cũng để mất đi rất nhiều nhà thiết kế game suốt tiến trình phát triển 15 năm qua. Nhiều nhà thiết kế nổi tiếng một thời ngày nay vẫn còn tồn tại ví dụ như Barben đã từ bỏ việc sáng tạo ra các cuộc phiêu lưu không gian đầy rộng lớn và anh hùng lại sau lưng. Giờ đây giờ ông đang dạy những chú cọp con có thể liếm màn hình TV trong game Kinectimals cho hãng Microsoft. Nhưng trong hầu hết các trường hợp, sức ảnh hưởng của họ đã bị thu hẹp khi mà họ thích nghi với đội ngũ phát triển lớn và ngân sách khổng lồ.

Người hùng tái xuất

Điều này đem tôi trở về với sở thích game trên iPhone của tôi. Một năm trước, tôi đã có dịp phỏng vấn Cecil và Gibbons về việc tái sản xuất lại trò chơi Beneath a Steel Sky cho iPhone. Cả hai đều nhận định rằng các nội dung có thể tải về và thị trường App Store đã quay ngược thời gian 15 năm đồng thời đưa nghành công nghiệp game về lại một lối đi khác mà nó đã bị bỏ rơi. Bởi vì bạn có thể tạo ra những trò chơi rất hay cho iPhone, Android, PC, Xbox hay PSN chỉ bằng công việc của một nhóm nhỏ. Điều này có nghĩa sẽ có nhiều nhà đạo diễn game cũ và mới sẽ trở lại hợp tác làm việc cùng nhau. Chỉ cần hai thành viên để tạo ra Beneath a Steel Sky cho iPhone, một nhóm bốn người tạo ra Joe Danger cho PSN, và trò chơi Osmo đoạt giải thưởng của IGF(Independent Games Festival) cũng chỉ do một nhóm bốn người tạo ra. Trò chơi đang được ưa thích hiện nay trên App store là Angry Birds cũng là thành quả của một nhóm 11 thành viên từ Phần Lan, mà cho đến bây giờ trò chơi đã có hơn 100 triệu lượt tải.

Khả năng sáng tạo đã trở về trong lòng bàn tay của những người có tầm nhìn xa trên thị trường ngay thời điểm này. Và chúng ta đã thấy được nhiều hơn những sự đổi mới, sức sáng tạo và cả sự táo bạo của họ và được xem như là những minh chứng cho sự trở về này. Cầu chúc cho sức sáng tạo đó tồn tại lâu dài.

KHẮC THÀNH

(Theo GamePro)

NGHE LINH "MÈO" BÌNH LUẬN GAME

Trong các game e-Sports đang thịnh hành tại Việt Nam hiện nay, có lẽ chỉ có duy nhất Age of Empires (Đế Chế) là game mà các trận đấu thường xuyên được tường thuật trực tiếp tại chỗ hay qua mạng. Bằng giọng nói và cách đưa đẩy vấn đề đầy hóm hỉnh của mình, các bình luận viên đã giúp cho các trận đấu trở nên lôi cuốn và hấp dẫn hơn.

Nếu ai đã từng theo dõi các trận đấu Đế Chế từ ngày đầu tiên mới được lên sóng trực tiếp, hẳn vẫn còn nhớ một nhân vật có giọng khá đặc biệt, không thiên về chuyên môn nhưng bù lại, anh có lối bình luận hài hước đầy cảm xúc, khiến cho khán giả nghe mà không thể nhịn cười; đó chính là bình luận viên Nguyễn Mạnh Linh, hay mọi người còn biết qua cái tên khác là Linh Mèo.

Là bình luận viên đầu tiên của làng Đế Chế Việt, Linh Mèo là người đã thổi hồn vào các trận đấu từ trước tới nay vốn được coi là khô khan. Nhờ lối bình luận dí dỏm, theo sát diễn biến của trận đấu và đôi khi là những câu "chém gió" bất hủ, anh đã góp phần giúp cho các trận đấu Đế Chế đỉnh cao thu hút hơn rất nhiều.

Hãy cùng TGG trò chuyện với Linh Mèo về công việc vẫn còn khá mới mẻ với cộng đồng e-Sports Việt Nam.

- Chào Linh Mèo, rất vui vì bạn đã nhận lời trò chuyện với TGG. Đầu tiên, bạn có thể giới thiệu thêm về bản thân mình cho độc giả TGG hiểu hơn về mình được không?

Xin chào TGG! Mình là Linh, bạn bè hay gọi mình là Linh Mèo. Mình sinh năm 1987 nên có nickname như thế. Là cựu sinh viên khoa điện tử viễn thông của Bách Khoa nhưng hiện mình đang công tác tại phòng phát triển cộng đồng công ty Garena Việt Nam.

- Bạn có thể cho mình biết bạn bắt đầu sự nghiệp bình luận viên của mình từ bao giờ?

Nói là sự nghiệp thì hơi quá bởi trong cộng đồng Đế Chế, mọi người đều gọi dân dã là "chém gió". (cười). Mình bắt đầu bình luận các trận đấu từ khá lâu rồi, đó là khoảng giữa năm 2009, khi mà mình theo dõi các cuộc tranh tài đỉnh cao giữa hai đội Song Long và Chùy Lông, những cái tên rất mạnh thời điểm đó.

- Vậy tức là đã được hai năm rồi nhỉ? Điều gì khiến bạn bước chân vào con đường làm bình luận viên mà không phải là game thủ?

Đó là do tố chất về game của mình có hạn nên không trở thành một game thủ giỏi được. Tuy nhiên, tự cho rằng bản thân có chút khả năng ăn nói, mình quyết định phát huy sở trường này nhằm mục đích đem đến những trận tranh tài Đế Chế hấp dẫn hơn cho mọi người. Nếu là một người ngoài nhìn vào, họ khó lòng có thể bắt nhịp với toàn cục trận đấu nên bình luận viên chính là người nắm vai trò kết nối giữa người xem và game thủ.

- Bạn có thể cho độc giả biết rõ hơn về con đường làm một bình luận viên e-Sports được không?

Nói ra thì dài lắm nhưng mình cũng xin tóm tắt dưới một vài điều. Tất cả đều xuất phát từ niềm đam mê mà thôi. Trước đây, mình cũng chỉ là một game thủ thường xuyên đi xem các trận Đế Chế đỉnh cao. Thời gian ấy, các trận đấu chưa được tường thuật trực tiếp như bây giờ, người hâm mộ muốn biết diễn biến trận đấu thì chỉ có một cách duy nhất là đọc tin tức trong diễn đàn AoeVietnam.org thôi.

Vì vậy, việc cập nhật tỷ số cũng như diễn biến trận đấu khá khó khăn. Có một lần đi xem trận đấu giữa Song Long và Chùy Lông, mình may mắn được ngồi cạnh khu vực thi đấu của các game thủ. Thấy anh em trong diễn đàn hỏi về diễn biến và tỷ số nhiều quá nên mình đã đăng bài trả lời. Mình có khả năng quan sát và tốc độ gõ phím cũng khá ổn nên cập nhật diễn biến tương đối nhanh. Kể từ sau trận đấu đó, mình đâm ra thích cái việc ngồi xem và tường thuật lại cho anh em biết thông tin diễn biến, kết quả các trận đấu.

Mình đã bắt đầu với việc tường thuật (xem toàn bộ rồi gõ lại thành chữ) chứ không phải bình luận trực tiếp như chúng ta đang nhắc tới.

- Vậy còn việc bình luận thực sự thì sao?

Khi cộng đồng đế chế Việt tìm ra cách phát sóng trực tiếp các trận đấu lên Internet, nếu nhớ không nhầm là giải AoE miền Bắc lần thứ 3 vào cuối năm 2009, mình đã bắt đầu chuyển sang một lĩnh vực hoàn toàn mới: Bình luận trực tiếp.

Sau này là khi công ty GameTV ra đời, có hẳn một trang web để phục vụ cộng đồng Đế Chế, anh Đức Thịnh (Giám đốc công ty) đã đề nghị mình giúp anh bình luận các trận đấu bạn ạ.

Từ đó, hiểu theo một nghĩa nào đấy thì mình đã trở thành một bình luận viên.

- Bạn có cảm thấy khó khăn khi từ tường thuật dạng gõ chuyển sang bình luận bằng giọng nói không?

Đương nhiên là có vì mình cũng chỉ là một bình luận viên tự phát, không được đào tạo bài bản. Ban đầu mình nói còn hay vấp lắm, mắc lỗi liên tục, nhưng dần dần thì cũng lưu loát và tốt hơn (cười).

- Được biết rất đông người chơi Đế Chế tại Việt Nam yêu thích giọng bình luận của bạn, bạn có thể chia sẻ bí quyết giúp mình bình luận cuốn hút như vậy?

Điều cần thiết đầu tiên khi làm bình luận viên là sự tự tin và khả năng nói, bởi vì điều này giúp bạn có thể nói một cách lưu loát từ đầu đến cuối trận đấu mà không bị vấp.

Cái thứ hai là kiến thức game và sự hiểu biết về các game thủ. Trong trận đấu, khán giả thường muốn biết rõ về thông tin của các game thủ cũng như các loại quân, chủng tộc. Hoặc trong các tình huống quan trọng, nếu bạn có thể đọc ra chiến thuật thì điều đó thực sự tuyệt vời bởi nó sẽ giúp người chơi hiểu được chuyện gì đã diễn ra. Có thể, khán giả đã biết đến điều này trước đó qua một vài bài hướng dẫn nhưng chưa thể nhận ra ngay lập tức trong tình huống thực nên việc bạn phải làm là chỉ ra điều đó. Nôm na là như giáo viên giảng bài với giáo cụ trực quan vậy.

Và còn một điều nữa là khả năng xoay chuyển lời nói phải nhanh, nếu như có nói hớ một hay hai câu thì... cũng có thể xoay sang chủ đề khác được. Đây là những điều mình rút ra được sau gần hai năm làm bình luận viên Đế Chế.

- Kỉ niệm nào trong sự nghiệp bình luận của mình mà bạn nhớ nhất?

Đó là lần hai cao thủ Nguyễn Thanh Sơn (tức "Sơn_bg") và Nguyễn Danh Quỳnh (tức "X_man") tranh tài cao thấp, mình và anh Nguyễn Tuấn Đạt (tức cao thủ "Linda" đã được TGG giới thiệu ở số trước) đã cùng nhau bình luận trận đấu này. Mình thì nói về thông tin và diễn biến trận đấu, còn anh Linda đề cập đến chiến thuật của cả hai tay chuột. Với sự hiểu biết của anh Linda, anh ấy đã "đọc vanh vách" ý đồ của cả hai người. Quả thật là một sự kết hợp hoàn hảo!

Cám ơn bạn về cuộc trò chuyện thú vị này. Chúc bạn ngày càng thành công trong công việc và cháy mãi niềm đam mê của mình.

HỒNG PHƯỢNG

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 35%

Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

Hãy gọi Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1) Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1)

hoặc truy cập pcworld.com.vn/datbao

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp kinh doanh hiệu quả	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển**.
Tạp chí e++ đã có mặt tại Phòng chờ C sân bay Nội Bài và Tân Sơn Nhất.

Kết quả đố vui có thưởng số tháng 7/2011

Trên website đố vui tháng 7, Thế Giới Game đã công bố lại giải thưởng là 3 tai nghe Gavio Metallon Sgull thay vì là 3 bộ loa X-mini. Đáp án chính xác là: PlayStation Vita và Wii U. Thế Giới Game chúc mừng ba bạn đã trả lời đúng và sớm nhất trong cuộc thi đố vui có thưởng tháng 7/2011. Mời các bạn vui lòng liên hệ Toà soạn để nhận phần thưởng. Thế Giới Game cũng đã công bố danh sách và gửi email cho 100 bạn đọc được tặng tạp chí Thế Giới Game bản điện tử (e-magazine) trên website *www.thegioigame.vn*

- **Nguyễn Duy Thanh Long**
  7 đường số 4, P.Tân Phú, Q 7, TP.HCM
- **Trần Hoàng Dương**
  16 - ngõ 1194, Láng Thượng, Đống Đa, Hà Nội
- **Lương Định Thắng**
  12/1E.Nguyễn Văn Đừng, P6, Q5, TPHCM

Khởi tranh giải đấu Razer Cyzone DotA 2011

Từ ngày 23 - 24/7/2011 giải đấu Razer Cyzone Summer Party đã diễn ra tại Cyzone, Quận Đống Đa, Hà Nội. Sau thành công mùa giải đầu tiên Razer Cyzone DotA Tournament, nhà sản xuất thiết bị chơi game Razer kết hợp với phòng game Cyzone đã tiếp tục tổ chức giải đấu DotA offline. Giải đấu tạo ra sân chơi quy mô cho các game thủ yêu thích bộ môn DotA, góp phần thúc đẩy sự phát triển cộng đồng và đây cũng là dịp để tất cả các game thủ được giao lưu, học hỏi kinh nghiệm cũng như thể hiện khả năng của mình. Đội chiến thắng tại Razer Cyzone Summer Party sẽ nhận được giải thưởng bao gồm: 3 triệu đồng tiền mặt cùng 5 bàn phím Lycosa, 5 Messenger Bag và 5 chiếc áo phông Razer. Các đội về thứ nhì và ba nhận được chuột DeathAdder, Abyssus hay Goliathus Pad.

Đố vui có thưởng tháng 8/2011

Phần thưởng của Mục "Đố vui có thưởng" kỳ tháng 8 này tiếp tục là 3 loa X-mini II với giá bán lẻ: 849.000 vnđ/bộ do công ty Kianex tài trợ. Ngoài 3 bộ loa, ba bạn đọc sẽ nhận được tặng thêm 12 kỳ đọc tạp chí điện tử Thế Giới Game.

Ngoài ra Thế Giới Game sẽ tặng 7 giải khuyến khích mỗi giải là 12 kỳ đọc bản điện tử Thế Giới Game. Bạn đọc sẽ được tặng 1 tạp chí điện tử Thế Giới Game kỳ mới phát hành ngày 25/7/2011 cho 100 bạn đầu tiên gửi bài tham gia trả lời.

Để tham gia cuộc thi đố vui, bạn đọc vui lòng ghé thăm website *www.thegioigame.vn* từ ngày 30/7/2011 đến ngày 5/8/2011, tìm banner quảng cáo của cuộc thi rồi nhấp chuột để bước vào phần trả lời câu hỏi.

Chúc các bạn may mắn!

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, để nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Giơi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

15 năm SẢN PHẨM CNTT-TT ƯA CHUỘNG NHẤT TGVT - PCW VN

http://binhchon.pcworld.com.vn

Đặc biệt CẢM ƠN BẠN ĐỌC

đã tham gia bình chọn

Kết quả rút thăm may mắn sẽ được công bố trên **www.pcworld.com.vn** vào ngày 15/7/2011

Chúc mừng

CÁC CÔNG TY ĐOẠT GIẢI THƯỞNG

Sản phẩm CNTT-TT Ưa Chuộng Nhất

Giải pháp CNTT Hay Nhất

Sản phẩm Giải trí Thể Thao Điện Tử Ưa Chuộng Nhất

Trân trọng cảm ơn

CÁC ĐƠN VỊ TÀI TRỢ CHO LỄ TRAO GIẢI

Tài trợ Chính: SAMSUNG

Tài trợ Vàng: Kingston TECHNOLOGY

Tài trợ Quà tặng: ionxcess, APTECH COMPUTER EDUCATION FPT - APTECH, DrayTek, COOLER MASTER, NOKIA Connecting People, PANDA SECURITY

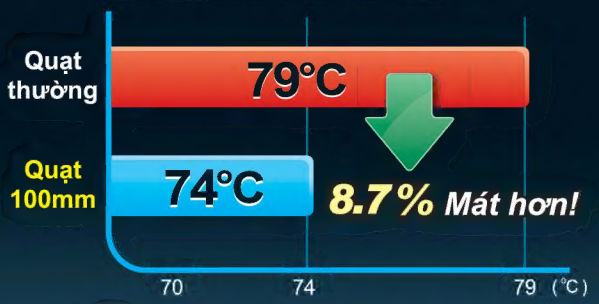
GIGABYTE™

GIGABYTE GTX550Ti

QUẠT BIẾN TẦN KÍCH THƯỚC SIÊU LỚN 100mm

SIÊU MÁT! CỰC ÊM!

★ **Bảng so sánh nhiệt**



NVIDIA GeForce CUDA

NVIDIA 3D VISION READY

PhysX by NVIDIA

Dòng VGA có linh kiện Siêu Bền của GIGABYTE

GV-N550OC-1GI

- Tích hợp GPU NVIDIA GeForce GTX 550 Ti.
- Bộ nhớ GDDR5 dung lượng 1GB/192-bit.
- Ngõ xuất tín hiệu dual DVI-I và mini HDMI.
- Trang bị quạt biến tần kích thước lớn 100mm.
- Hỗ trợ công nghệ NVIDIA 3D Vision và công nghệ SLI.
- Yêu cầu bộ nguồn tối thiểu 400W kèm cáp nguồn phụ 6pin.

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.

www.gigabyte.vn